

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Command & Conquer 2:
Tiberian Sun, Tonic Trouble,
Jagged Alliance 2, Rebellion,
SpecOps: US Army Rangers,
Fallout 2, Dark Vengeance,
Metal Gear Solid, VR3000,
Extreme Tactics, Tenchu,
RPG, Mission Impossible,
Space Girl, Emergency,
Time Crisis 2...

STARCRAFT НАВСЕГДА!

ФАЙТИНГ 1998

3D АКСЕЛЕРАТОРЫ

ОБЗОР 70 ИГР

ТАКТИКА К 6 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 40 ИГРАМ

STAR CRAFT



Покупайте долгожданный хит с полной документацией на русском языке в магазинах
«Белый Ветер», «Компьюлинк», «Мир», «Союз», «Gameland»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «СОФТ КЛАБ»
Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных партнеров

StarCraft является товарным знаком, а Blizzard зарегистрированным товарным знаком Davidson & Associates, Inc. © 1997 Blizzard Entertainment. Все права сохранены.
Windows® является зарегистрированным товарным знаком Microsoft Corporation. Pentium® является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation.



Новый джойстик DUAL SHOCK

Новый джойстик
с отдачей и вибрацией!

Почувствуй
каждый удар,
каждый выстрел,
каждое столкновение...

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

Dual Shock — лучший выбор для игры в Gran Turismo!!!



Энциклопедии Кирилла и Мефодия



БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 97

- 85 000 статей (ок. 5 млн. слов) • 7 000 иллюстраций • 80 минут видео (150 видеофрагментов) • 129 минут звука (222 звуковых фрагмента)
- более 200 географических карт
- Новые возможности в версии 1997 года:**
 - 10 000 новых и переработанных статей • 350 расширенных статей, содержащих полную и всестороннюю информацию по теме и библиографию
 - Полные тексты законов и нормативных актов Российской Федерации (в т. ч. Уголовный и Гражданский кодексы, Закон о защите прав потребителя, Конституция РФ) - 80 документов
 - 1000 дополнительных иллюстраций
 - Множество справочных таблиц и схем
 - Тематический указатель статей - 11 крупных тематических разделов, более 90 подразделов
 - Дополнительный поиск по персоналиям
 - Хроника человечества
 - Усовершенствованная система навигации
 - «Видео-архив российской истории» - 90 уникальных видеосюжетов об интереснейших моментах истории России за последние 100 лет.

\$55

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИНО КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98

15000 статей, объем текста которых составляет более 25 томов обычного книжного формата. Рецензии на 7500 фильмов (отечественных — 5800 и зарубежных — 1700), 6500 персоналий, более 2000 слайдов (портреты, плакаты, афиши, кадры из фильмов). Фрагменты из любимых фильмов и хронология важнейших событий мирового кино, лидеры кинопроката и лауреаты премий кинофестивалей.

\$38

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЗДОРОВЬЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98 (2 CD)

Второе издание популярной медицинской энциклопедии, значительно расширенное и переработанное. Более 7300 статей, написанных ведущими профессорами московских медицинских вузов, фармакологический справочник на 4000 препаратов, около 2500 иллюстраций.

\$45

КУЛИНАРНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

Содержит более 1300 рецептов русской, кавказской, китайской, итальянской, греческой кухни - всех не перечислишь - с иллюстрациями «шаг за шагом» и музыкальным сопровождением! Советы по этикету, оформлению блюд, консервированию, видеоуроки кулинарного мастерства, а также детская и вегетарианская кухни, справочники по содержанию минеральных веществ и витаминов и многое другое.

\$45

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ РОКА, ДЖАЗА И ПОП-МУЗЫКИ

Впервые на 2-х CD собрана информация о звездах популярной музыки и легендарных джазменах, о рок-музыкантах и рок-группах, о композиторах и поэтах, ди-джеях и продюсерах. Аудио- и видеофрагменты, хронологическая таблица развития мировой рок-музыки, видеосериал о современных музыкальных течениях, словарь музыкальных терминов, викторина «Угадай мелодию», а также большая коллекция видеоклипов на отдельном диске.

\$38

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВООРУЖЕНИЙ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98

История оружия и войн - история побед и поражений, взлет научно-технической мысли. Легендарный Т-34, поражающий мир СУ-37, хищные Першинги ...

Уникальная информация по истории оружия с древнейших времен. Его боевые характеристики, великие сражения и выдающиеся полководцы. 5000 статей, более 3000 иллюстраций, 19 видеофрагментов и викторина прекрасная возможность проверить Ваши знания в военной технике.

\$38

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЭТИКЕТА КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 97

Энциклопедия этикета - полный справочник хороших манер и общепринятого поведения во всех житейских ситуациях, в гостях и на приемах, в кафе и ресторане, в вечеринке и деловой встрече, а также хроника становления этических норм. Более 700 статей и 500 иллюстраций, поучительные видеоуроки, викторины, познавательные туры и интерактивные психологические тесты. Энциклопедия этикета, как и хорошие манеры, необходима всем!

\$38

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

Устройство компьютера, основы информатики, более 500 подробных статей с иллюстрациями, англо-русский толковый словарь на 5000 компьютерных терминов, история развития компьютеров, обучающие интерактивные курсы по Windows95, Excel 7.0 и MS Word 7.0, видеофрагменты и многое другое. В наше время каждый человек должен уметь пользоваться персональным компьютером.

\$45

АВТОМОБИЛЬНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98

Самая полная мультимедиа энциклопедия об автомобилях. Более 5500 статей, 2000 слайдов, 80 минут видео, 500 статей об истории развития мирового автомобилестроения, раздел, посвященный автоспорту с уникальными видео-материалами, каталоги современных моделей легковых автомобилей (2000 моделей), мотоциклов (1000) и грузовиков (2000). Правила дорожного движения (ПДД) и экзаменационные билеты ГАИ по ПДД помогут успешно сдать экзамены. Ссылки на веб-страницы автомобильных компаний.

\$38

ДЕНЬГИ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

Программа учета личных финансов и видеоуроки. Наличные деньги, средства на банковских счетах и кредитных картах, в рублях или в любой валюте, правильное заполнение декларации о доходах. В вашем распоряжении толковый словарь и финансовый разговорник на 5 языках, более 200 нормативных актов РФ. Включает обучающую экономическую игру «Думай и богатей».

\$28

История, искусство, культура



П.И.ЧАЙКОВСКИЙ. ЖИЗНЬ И ТВОРЧЕСТВО

Первая интерактивная музыкальная энциклопедия содержит уникальный материал, посвященный жизни и творчеству великого русского композитора. Более 150 музыкальных фрагментов продолжительностью 6 часов, 12 озвученных экскурсий продолжительностью 1,5 часа, десятки редчайших фотографии, а также викторина и игра по мотивам сказки «Щелкунчик».

\$29



ШЕДЕВРЫ МУЗЫКИ

Великолепное собрание классической музыки. Бах и Чайковский, Паганини и Гершвин, Моцарт и Шостакович (более 200 композиторов), мир творческих исканий и вдохновения. 10 часов звучания музыки, около 1000 иллюстраций, лекции по истории музыки, энциклопедический справочник по музыкальным инструментам с примерами звучания, игра-викторина и многое другое.

\$29



ШЕДЕВРЫ РУССКОЙ ЖИВОПИСИ

Диск рассказывает о полотнах великих русских художников - от Феофана Грека и Андрея Рублева до Михаила Врубеля и Марка Шагала. Более 230 иллюстраций. 33 озвученные лекции о шедеврах живописи в сопровождении классической музыки. Прекрасный учебник и справочник как для ценителей живописи, так и для тех, кто хочет приобщиться к волшебному миру искусства.

\$29



МОСКОВСКИЕ ПРОГУЛКИ

Москву никогда нельзя узнать до конца. Можно прожить здесь многие годы, но что-то все равно останется непознанным. Видеоэкскурсии по Москве, интерактивные панорамы XIX и XX вв., более 600 уникальных иллюстраций и трехмерная компьютерная реконструкция разрушенных памятников, обширные статьи и справочная система сделают путешествие по любимому городу познавательным и интересным.

\$29



ЗОЛОТОЕ КОЛЬЦО РОССИИ

Вас ждет увлекательное путешествие по 15 старинным городам России! Вы познакомитесь с их богатой многовековой историей, уникальными коллекциями музеев и архитектурными памятниками. 700 слайдов, музыкальное и дикторское сопровождение, карты и планы помогут Вам почувствовать неповторимый колорит старой Руси. На русском и английском языках. Прекрасный подарок для Вас и Ваших иностранных друзей!

\$29



ТУРИСТИЧЕСКИЙ АТЛАС МИРА КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 97

Первое в России мультимедиа-издание по туризму. Более 200 статей и 1000 иллюстраций с информацией о курортах всего мира, 30 минут захватывающего видео, 50 подробных карт, 3,5 часа озвученных виртуальных экскурсий со слайд-шоу по самым посещаемым странам, катировки национальных валют, предложения туристических фирм, «Советы бывалых туристов». Туристический атлас - надежный помощник в мире отдыха!

\$38



ШЕДЕВРЫ АРХИТЕКТУРЫ

250 шедевров зодчества, 1200 иллюстраций в сопровождении замечательных рассказов по истории мировой архитектуры и живого видео, а также интерактивные географические карты позволяют окунуться в мир архитектурных форм, созданных цивилизацией со времен глубокой древности до наших дней. Включает игру-викторину и трехмерные реконструкции семи чудес света.

\$29



СОВРЕМЕННОЕ РОССИЙСКОЕ ИСКУССТВО

В этой галерее на CD-ROM представлены произведения современных мастеров живописи, графики, а также новые формы творчества. Диск содержит более 1300 оригинальных работ, информацию о творчестве 300 художников, мультимедиа-экскурсии по галереям с видеосюжетами и интервью с художниками.

\$29



БИБЛИЯ

Вечный памятник культуры в шедеврах мирового искусства. Издание содержит два текста - канонический вариант и популярное изложение. Обращение к каждому сюжету Ветхого и Нового Завета сопровождается музыкой и иллюстрациями - шедеврами живописи и скульптуры. Вы узнаете много нового о религиозных праздниках и обычаях. Содержит более 620 иллюстраций, около 4 часов звука.

\$30



ХРАМ ХРИСТА СПАСИТЕЛЯ

Диск рассказывает о прошлом России, начиная с войны 1812 года; содержит редчайшие фотографии храма; видеохроника 20-30-х годов, интерактивные карты военных действий Отечественной войны 1812 года, панорамы, батальные полотна мастеров живописи. Трехмерные модели всех проектов Храма созданы с использованием передовых компьютерных технологий.

\$38



СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Все виды ручного стрелкового оружия, история его создания и тактико-технические характеристики, описание снаряжения, а также биографии конструкторов. Ориентироваться в 800 тематических статьях, 700 иллюстрациях и 20 трехмерных анимационных моделях поможет развитая поисковая система и полный словарь терминов. Для тех, кто не любит однообразие - интерактивная игра-тест на знание предмета.

\$22

Готовится к выпуску серия репетиторов «Кирилла и Мефодия»



Репетиторы по
Химии,
Физике,
Истории,
Биологии,
Математике и
Русскому языку
помогут Вам в изучении этих дисциплин и поступлении в ВУЗ

Наши координаты:

Тел./факс (095)903-6535, 903-3728
Техническая поддержка (095)903-8095
Заказ дисков и бесплатная доставка по Москве (095)401-2317
Ул. Римского-Корсакого, 3

«КИРИЛЛ И МЕФОДИЙ» И NMG ПРЕДСТАВЛЯЮТ

Обучающие программы и игры



ВЕСЕЛАЯ АЗБУКА КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

Всем нравится учиться, играя! Веселая Азбука - замечательный обучающий диск для детей. Забавные персонажи во главе с неунывающим Зайцем познакомят ребенка с буквами и слогами, составлением слов и предложений. Оригинальные

игры-упражнения научат малыша 3-7 лет читать самостоятельно, а также улучшить навыки чтения тем, кто это уже умеет.

\$25



АРТ-СТУДИЯ

Ваш ребенок любит рисовать? Тогда нужно развивать его таланты. С помощью "Арт-студии" ребенок сможет не только с увлечением рисовать, раскрашивать веселые картинки и собирать аппликации, но и узнать буквы, цифры и все цвета радуги, потренировать зрительную память,

составляя фотороботы, развить творческое воображение. Рекомендуется для детей от 3 до 9 лет.

\$25



НОВОСТИ МАТУШКИ ГУСЫНИ

Серия развивающих мультипликационных игр для детей от 5 до 12 лет. Удивительные истории, забавные персонажи, интерактивные мультфильмы, развивающие игры и головоломки - все это Матушка-гусыня припасла для Ваших детишек. Маленький зритель сможет сам

выбрать любую из историй и поиграть с ее персонажами, а потом разрисовать целую страну.

\$22

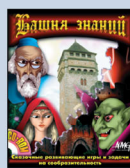


ДОКТОР ДУДИУС НА ЗЕМЛЕ

Вместе с ученым доктором Дудиусом Вы облетите весь земной шар - более 80 стран! Увидите, как одеваются люди на других континентах, услышите гимны разных народов, узнаете, на каких языках они говорят и чем занимаются. Географические сведения даны в

увлекательной игровой форме.

\$22

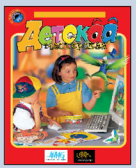


БАШНЯ ЗНАНИЙ

Только знания помогут победить коварного Повелителя Зла и найти Волшебную книгу. 13 увлекательных уроков по математике, русскому языку, астрономии, музыке и правилам дорожного движения. 20 непостоянных заданий на внимание, смекалку, логическое мышление и пространственное воображение.

Приз «Лучший детский диск».

\$35



ДЕТСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

Любимое место игры для детей от 5 до 12 лет. Оригинальный компьютерный подход, способствующий развитию детского творчества. Ваш ребенок освоит основные приемы работы с компьютером, сможет смастерить массу вещей из бумаги, поиграть в различные развивающие игры (музыкальные, арифметические, на развитие памяти и сообразительности).

\$22



МУЗЫКАЛЬНЫЙ КЛАСС

Для детей от 5 до 12 лет, а также для взрослых. Новый диск - это веселое развлечение, игра и уроки музыки одновременно. Теория музыки - это лекции и веселые упражнения. Есть ли у Вас слух, покажет музыкальный диктант. История музыкальных инструментов познавательна и интересна. После занятий - развлечения: музыкальные крестики-нолики, электронное пианино, музыкальные кубики, киберсинтезатор и караоке.

\$22

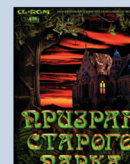


КОРАБЛЬ ПОХИЩЕННЫХ ДУШ

Кошмарный сон или реальность? Вы пленник таинственного корабля, который держит путь к Острову Похищенных Душ, его капитан Барон Сатердей, повелитель зомби и злой дух культа Вуду...

Новая игра-квест не оставит равнодушными ни детей ни взрослых. 60 объемных трехмерных декораций и завораживающая музыка сделают из игры настоящее приключение.

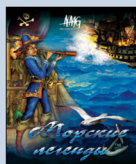
\$32



ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА

Увлекательная игра-квест, с помощью которой Вы погрузитесь в загадочную атмосферу дома-призрака, построенного гениальным механиком. Ваша задача - выбраться из чудовищного лабиринта. Не так-то просто одолеть вращающиеся комнаты, запирающиеся двери, а также решить множество головоломок. Справляться с этим очень и очень немногие. Гигантский механизм бросает вызов Вашему интеллекту!

\$32



МОРСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

Прекрасная игра для романтиков морских просторов и ценителей приключений. В Вас появилась возможность проявить себя в фехтовании, артиллерийском мастерстве, парусном искусстве, кораблевождении и ведении abordaжного боя. Решайтесь, и Вы не пожалеете - это

лучшая приключенческая игра 1996 года.

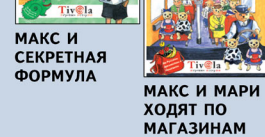
\$29



МАКС И ПРИВИДИЯ ИЗ ЗАМКА



МАКС И СЕКРЕТНАЯ ФОРМУЛА



МАКС И МАРИ ХОДЯТ ПО МАГАЗИНАМ

Неунывающий Макс станет настоящим другом вашего ребенка. Каждая игра - это волшебное приключение со множеством веселых сюрпризов и загадок, которые помогут ребенку развить логическое мышление и сообразительность. Бегущая строка поможет развитию навыков чтения на 3 языках: русским, английским и немецком. Для детей от 4 до 10 лет.

\$25 за CD

СКОРО



ЗВЕЗДНЫЙ СУДЬЯ (2CD)

На 2-х CD вас ждут захватывающие приключения. В окружении фантастического мира чужой планеты вам предстоит распутать загадочное преступление. Ваши соперники - экзотические животные и самый опасный зверь во Вселенной - человек. Игра включает элементы квеста, головоломки, дедуктивные задачи, аркадные моменты. Юмор, качественная графика и нетривиальный сюжет сделают игру событием года.

\$32



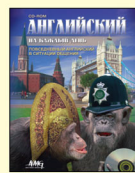
БИТВА ИМПЕРИЙ

История не знает сослагательного наклонения. Но все же... 15 век: флаг с трехглавым орлом развевается над Восточной Европой, Скандинавией и Ближним Востоком... Индейцы захватили всю Западную Европу... На востоке зашевелился китайский дракон...

Яростные битвы, дерзкие вылазки, вероломные нападения... Смертельная схватка трех империй - и только вы решите исход! Сама История встала на дыбы! Первая в России real-time стратегия с развивающимся сюжетом, графикой 800x600 High Color и искусственным интеллектом нового поколения, плюс сетевой вариант.

\$32

Английский для всех



ПОВСЕДНЕВНЫЙ АНГЛИЙСКИЙ В СИТУАЦИИ ОБЩЕНИЯ

В его основе - оригинальный курс, опробованный в лучших московских языковых вузах. Более 5000 английских слов и выражений на каждый день, диалоги, упражнения, грамматический справочник, рассказы. Всего около 6 часов английского речи плюс мощный англо-русский словарь.

Результат гарантирован! Приз «За лучший дизайн»!

\$45



АНГЛИЙСКИЙ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Интенсивный курс современного американского английского для повседневного общения. Курс рассчитан на тех, кто настроен самостоятельно заниматься языком и научиться слушать, понимать и говорить по-английски. Курс состоит из 22 уроков по 12 упражнений в каждом. В составе курса: тренинг произношения и грамматических моделей, тематические и лексические словари (более 1600 слов и выражений), алфавит и фонетический справочник. Курс озвучен профессиональными американскими дикторами.

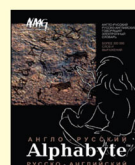
\$38



АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС

Теперь Вы можете изучать английский, путешествуя по страницам любимой сказки! В программе - 56 сказочных сцен. В каждой из них по 7 увлекательных упражнений. Играя, Вы и Ваши дети научитесь понимать устную английскую речь, правильно составлять предложения, грамотно отвечать на вопросы. Включает лингвфонный курс.

\$45



АЛЬФАБАЙТ

Это лучший на российском рынке говорящий англо-русский и русско-английский словарь. Включает более 300 000 словоформ и выражений. Вы быстро найдете и переведете нужное слово, узнаете, как оно употребляется, послушаете безукоризненное произношение. Очень удобен при

работе с текстовыми редакторами.

\$45

Волшебные истории Тутти™

Увлекательное изучение иностранного языка, развивающие игры и веселый мультфильм - все это на каждом диске серии.

Ребенок, играя, сможет учить русский, английский, немецкий и французский языки. Бегущая строка - «караоке» - поможет улучшить навыки чтения на 4 языках. Интерактивный мультфильм можно не только смотреть, но в него можно и играть: подведи волшебное колечко, щелкни мышкой, и сказочная страна оживет чудесными превращениями. Все мультфильмы озвучены профессиональными актерами и сопровождаются музыкой. Каждый диск содержит сборник развивающих игр. Фейерверк сюрпризов и шуток делает игру-сказку любимой надолго. От 3-х лет и старше.

СБОРНИК №1

Специальное предложение



АЛИ-БАБА И ПИНОККИО ДЮЙМОВЧКА

3 CD в одной коробке за \$39

Присоединяйтесь к нашей дилерской сети!

Цена - 18\$ за CD



СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

148



118



Реклама в НОМЕРЕ:

«1С»	4-я стр. обл., 125, 145
Auric Vision	061
Adidas	013
Cominfo	071
Complink	3-я стр. обл., 093
Defender	033
GameLand	073, 107, 109, 111, 112, 113, 157
Megabucks	155
Multimedia Club	021
New Media Generation	004, 005
Official PlayStation Россия	161
R-Style	039
SoftClub	2-я стр. обл., 143
Sony	003, 057, 195
«Ахелла»	063, 065, 067
«Астрон»	139
«Букка»	009
«Диал Электроникс»	051
«Дока»	081
«Зареаль»	159
«Издательский Дом Домашний Компьютер»	079
«Информсер»	083
«Игромания»	015
«Концерт Белый Ветер-ДВМ»	029
«Мультимедиа Сервис»	047
«Никита»	043
«НЬЮКОМ»	049
«Орки»	085
Радио «Станция»	100, 101, 153
«Тайтроникс»	025
«ЭлектронТех Мультимедиа»	087
«Фонд Развития Образования»	011

«СИ» представляет... 006

Содержание майского CD	008
Новости с Борисом Романовым	010
Токийская Выставка Игрушек	014
Железные Новости с Сергеем Овчинниковым	016
Покупаем 3D Акселераторы	018
SideWinder Force Feedback Pro	034

Хит? 036

Command & Conquer 2	036
Jagged Alliance II	040
Tonic Trouble	044
The Blackstone Chronikles	048
Metal Gear Solid	052
Драки '98	054
Tekken 3	055
Dead or Alive	058
Bushido Blade 2	059

ОНЛАЙН 062

Интернет с Сергеем Долинским	062
Броня крепка и танки наши быстры...	068
Российские кланы WarCraft.	
Новая эра?	070
Z.A.R. в интернет	074
Чикаго 1932: Дон Капоне	076
StarCraft (multiplayer)	082

Сами о себе 088

Корабль похищенных Душ	088
Битва Империй	090

В разработке 094

VR3000	094
Fallout 2	095
Ultimate Race Pro	096
Dark Vengeance	098
Emergency	099
iFA-18E	102

163



XLR8	102	SpecOps: US Army Rangers	146
Ancient Evil	103	Need for Speed III	148
Apache Havoc	104	Tenchu	150
Black Ops	105	NBA SootOut '98	152
Esoteria3	105	Pitfall 3D	154
Space Girl	106	1080 Dergees Snowboarding	156
RPG	108	Reboot	160
Incubation: the Wildness Missions	110	Newmaan Haas Racing	162
Spirfire	114		
Z.A.R. Mission Pack	114		
Powerslide	115		
Adrenix	115		
Buck Bumble	116		
Stratosphere	117		
Reflux	117		
Mission Impossible	118		
Colony Wars Vendetta	119		
Turok 2	120		
Brave Fencer	121		
Time Crisis 2	122		
World GP	122		
Enigma	123		
Choro Q	123		
Parasite Eve	128		

Секреты, ТАКТИКА 163

Аллоды: Печать Тайны	163
BattleZone	168
Tex Murphy: Overseer	174
Wet	180
Gran Turismo	184
Jorneyman Project 3	188
StarCraft	192
Секреты	196
Топ 100. Хит-парад	201
Интервью с Энди Холлисом	202

Обратная СВЯЗЬ 204

Обратная Связь	204
----------------	-----

Обзор 126

World Cup '98	126
Swarm	127
Rebellion	128
RedLine Racer	132
Фокус-Покус	133
Extreme Tactics	134
Armor Command	136
Dark Reign: Expansion Pack	138
Total Annihilation: the Core Contingency	138
StarCraft	140

120



174



Содержание CD:

Начиная с ЯНВАРСКОГО номера, журнал ПОСТОЯННО выходит с демо-CD. На диске к МАЙСКОМУ номеру вы сможете найти:

ДЕМО версии ИГР:	Видео РОЛИКИ:	Internet Explorer 4.01 (Russian)
Vangers:	Звездный Судья	
One of the Road		
Die by the Sword		
Deadlock 2: Shrine Wars		
Longbow 2		
Розовая Пантера:		
Право на Риск		
УТИЛИТЫ и ПАТЧИ для ИГР.	Софт:	ДРАЙВЕРЫ к ВИДЕОКАРТАМ и 3D АКСЕЛЕРАТОРАМ.
	Microsoft Internet Explorer 4.01 English (PanEuro), Microsoft	ТЕСТОВЫЕ ПРОГРАММЫ для 3D АКСЕЛЕРАТОРОВ.

140



StarCraft **НАВСЕГДА!** (стр. 82, 140, 192)

Русская документация от компании SOFTCLUB

Мы просим извинения за допущенную ошибку при производстве CD к мартовскому номеру

Запустить демо-версию «Розовой Пантеры» можно следующим образом:

1. Запустите программу установки демо-версии «Розовой Пантеры». Следуйте указаниям программы установки.
2. Скопируйте файл PPTP.ORB (88 МБ) из папки <CD-DRIVE>\demos\rpink в ту папку, которую вы указали в процессе установки.
3. Начните игру запустив файл PPTP.EXE в папке которую вы указали в процессе установки.
4. Корректно работающая демо-версия «Розовой пантеры» повторно помещена на МАЙСКИЙ CD.

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке

PC					
Adrenix	115	Need for Speed III	148	World Cup '98	126
Ancient Evil	103	Powerslide	115	XLR8	102
Apache Havoc	104	Rebellion	128	Z.A.R. Mission Pack	074, 114
Armor Command	136	RedLine Racer	132	Аллоды:	
BattleZone	168	Reflux	117	Печать Тайны	163
Black Ops	105	RPG	108	Битва Империй	090
Buck Bumble	116	Space Girl	106	Корабль	
Command & Conquer 2	036	SpecOps:		похищенных Душ	088
Dark Reign:		US Army Rangers	146	Фокус-Покус	133
Expansion Pack	138	Spirfire	114	Чикаго 1932:	
Dark Vengeance	098	StarCraft	082, 140, 192	Дон Капоне	076
Emergency	099	Stratosphere	117		
Esoteria3	105	Swarm	127	SONY	
Extreme Tactics	134	Tex Murphy: Overseer	174	Brave Fencer	121
Fallout 2	095	The Blackstone Chronicles	048	Buck Bumble	116
iF/A-18E	102	Total Annihilation:		Bushido Blade 2	059
Incubation:		the Core Contingency	138	Colony Wars Vendetta	119
the Wildness Missions	110	Tonic Trouble	044	Dark Vengeance	098
Jagged Alliance II	040	Turok 2	120	Dead or Alive	058
Journeyman Project 3	188	Ultimate Race Pro	096	Enigma	123
NBA Soot'Out '98	152	VR3000	094	Gran Turismo	184
		Wet	180	Metal Gear Solid	052
				NINTENDO	
				1080 Dergees	
				Snowboarding	156
				Buck Bumble	116
				Choro Q	123
				Mission Impossible	118
				Tonic Trouble	044
				Turok 2	120
				World Cup '98	126
				World GP	122

ОТ РЕДАКЦИИ

В апрельском номере «СИ» была допущена досадная ошибка. Игра **WarGames**, альфа-версия которой была прислана европейским отделением **Electronic Arts**, оказалась в рубрике «Обзор», где получила низкую оценку как ФИНАЛЬНАЯ, законченная. Разумеется, судить подобным образом о недоработанной «альфе» нельзя. В связи с этим мы приносим свои извинения компании **Electronic Arts** и всем нашим читателям, а также обещаем вскоре рассмотреть финальную версию этой игры, и вынести свой окончательный вердикт.

Учредитель и Издатель: ИЧП «Агарун Компани» **Директор:** Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru
Главный Редактор: Владислав Пискунов vlad@gameland.ru
Зам. Главного Редактора: Сергей Лянке serge@gameland.ru **Редактор PC:** Сергей Амирджанов amir@gameland.ru
Редактор Видео: Борис Романов borisr@gameland.ru **Технический Редактор:** Сергей Овчинников ovch@gameland.ru **Web-мастер:** Борис Скворцов boris@gameland.ru **Корреспондент в США:** Эммануил Эдж emik@gameland.ru **Дизайн Обложки:** Серж Долгов. **Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:** Сергей Лянке serge@gameland.ru, Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru, Владислав Пискунов vlad@gameland.ru **Фото:** Владислав Пискунов vlad@gameland.ru **Корректор:** Ксения Ковалева **Компьютерное обслуживание:** Борис Скворцов boris@gameland.ru **Коммерческий отдел:** Оксана Донская magazine@gameland.ru
Распространение: Алена Скворцова alyona@gameland.ru, Самвел Анташян samvel@gameland.ru Тел.: 926-5800. Факс: 125-0211. **Техническая поддержка:** Ерванд Мовисян. **Для Писем:** 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652. **Рекламная служба:** Игорь Пискунов igor@gameland.ru Тел.: 797-1489. Факс: 125-0211. **Web-Site:** www.gameland.ru. **E-mail:** magazine@gameland.ru.

Вывод на пленки осуществлен «Pranat PrePress»

Тираж **75 000** экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Отпечатано в типографии компании **SCANWEB** (Финляндия)

Подписной индекс:
88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine

Publisher — Agaroun Company
 Director — Dmitri Agarounov
 dmitri@gameland.ru
 Moscow, Russia.
 Phone: 7-095-124-0402
 Fax: 7-095-125-0211
 Co-operated with
 GameLand (N.Y.) Inc. Phone:
 (212) 736-2717
 Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, SCANWEB Company

НОВАЯ СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК

Страна Игр МАЙ 1998

РЕДАКЦИЯ

008

Содержание МАЙСКОГО CD

Первым, с чего начинается наше знакомство с игрой, безусловно является графика. Не секрет, что именно от ее качества сегодня зависит 90% успеха того или иного продукта. Оценить же ее будет легче всего. К примеру, если качество графики заставляет нас вспомнить начало 90-х с его EGA/шINO-VGA'шным искусством, то по этому критерию графика игры будет представлять из себя полный ноль. Но графика может быть и не самой передовой, но при этом функциональной, либо просто особо ничем не выделяться на фоне игр, скажем, прошлого года. В этом случае по этому критерию она получит единицу. Ну и все те игры, которые выглядят на соответствующем аппарате значительно лучше своих конкурентов, либо делают разительный шаг вперед в применении новых технологий, получают двойку. Для тех же игр, которые не смогут четко вписаться в эту систему, мы будем ставить дробные оценки. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **V** (video).

Маленькое отступление. Почему латинская буква? Латинский символ намного проще ассоциируется...

V 1
S 1
I 1
G 1
O 1,5
A 1,5

Оставшийся один балл мы будем приписывать играм за те заслуги, которые трудно описать предыдущими критериями. Ну а если об игре кроме вышесказанного ничего сказать уже нельзя, то уж извините, получайте ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **A** (Additions).

Вторым критерием оценки выступает звуковое сопровождение. Тут уж, как говорится, о вкусах не спорят. Поэтому основное внимание мы будем уделять качеству звуковых эффектов. Музыка же пусть занимаются музыкальные критики. Максимальный балл здесь поменьше — всего лишь единица, но этого вполне достаточно для этой части игры. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **S** (Sound).

Третьим критерием нашей оценки является все то, что стоит между игроком и самой игрой. Это отзывчивость и интуитивность управления, а также удобный и не запутанный интерфейс. В идеале, все команды должны немедленно выполняться, без всяких на то оговорок, а интерфейс должен быть простым и доступным всем. За такую работу не грех поставить и 2 балла. Если же игра не до конца удовлетворяет этим требованиям, то она получит один балл. Самые неотзывчивые и запутанные игры получат ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **I** (Interface).

Самым главным критерием для игр выступает проработка игрового процесса. В идеале, игра должна быть настолько продумана и детализирована, чтобы играть в нее можно было практически до бесконечности, порой забывая о недостатках в графике или пробелах в интерфейсе. Такие игры получат 2 балла. Если же игра все-таки имеет в себе достаточный уровень детализации, чтобы не надоесть в первый же день, она уже получит один балл. Ну и совсем уж линейная и пустая «игрушка», получит ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **G** (gameplay).

Но как бы хорошо не был продуман игровой процесс, если ничего нового игроку он не несет, его ценность сразу падает. Если игра ничем не отличается от всех остальных игр этого жанра, либо эти отличия просто несущественны, то по этому критерию она получит ноль. Если же разработчики постарались привнести в игровой процесс достаточное количество нововведений, но не смогли это до конца реализовать, то в итоге игра получит единицу. Революционные же игры, либо те в которых количество небольших нововведений перерастает в новое качество, получат двойку. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **O** (Originality).

Итого, в сумме должно получиться как раз те 10 баллов. Только теперь этой оценки смогут добиться только самые лучшие игры. Поэтому начинайте привыкать к тому, что если игра получает, скажем, шестерку, то это не означает, как раньше, что игра является полным «отстоем». Совсем наоборот. Откровенно слабые игры получат оценку от 0 до четырех. Оценку 5 и 6 получают те произведения, которые находятся на среднем уровне. 7 и 8 получают только удачные примеры существующих жанров, либо достойные попытки создать что-то новое. Ну а 9, и тем более 10 получают только шедевры, либо те игры, которые созданы на высочайшем профессиональном уровне. Так что привыкайте к новой системе и делитесь с нами своими мыслями по этому поводу. Но не забывайте, что все эти оценки существуют только лишь в контексте самой статьи и без ее прочтения они могут потерять свой смысл. Поэтому, внимательно все читайте и делайте свои собственные выводы. А мы не теряем надежды, что наша новая система оценок сможет вам в этом помочь.

СОДЕРЖАНИЕ МАЙСКОГО CD

PC

Vangers: One for the Road.

Жанр: Action/Adventure
Разработчик: KD-Lab
Издатель: Interactive Magic/Buka Interactive
Требования к компьютеру: Pentium 133 (рекомендуется 166), 16 Mb RAM, Win'95.
Много нюхи утекло с тех пор, когда добралось к нам известие о скором появлении новой звезды игрового мира. Много. В совершенно новой демо-версии «Вангеров» вы найдете много интересного. Несколько изменилась графика (разумеется, в лучшую сторону), удобнее стало управление, оживила звуковая сторона игры. Стало больше предметов и больше доступных действий. Вне всяких сомнений, Вангеры станут хитом.

Die by the Sword.

Жанр: 3D Action
Разработчик: Tautrum
Издатель: Interplay
Требования к компьютеру: Pentium P100, 16 MB of RAM, рекомендуется 3D-акселератор, совместимый с Direct 3D, Win'95.
Очередной представитель жанра 3D-Action, претендующий на оригинальность. Все дело в том, что игра в значительной степени ориентирована на всецелые средневековые шутки типа поединков на мечах, сражений с нечистой силой, применении не современных видов оружия, а старых добрых колюще-режущих средств. Графика высокого разрешения, поддержка 3D-акселераторов, детальность и проработанность поединков, доведенная практически до уровня современных файтингов.

Deadlock 2: Shrine Wars

Жанр: пошаговая стратегия
Разработчик: Accolade
Издатель: Electronic Arts
Требования к компьютеру: Pentium 90, 16 Mb RAM, Win'95.
Вторая серия некогда довольно популярной межпланетной стратегии, сочетавшей в себе элементы как Dune 2, так и Civilization, практически ничем не отличается от оригинала. Вам предстоит строить базы в заранее размеченных квадратах планет, добывать ресурсы, воевать

с конкурентами. Разумеется, в полной мере развернуться в демо не удастся, но почувствовать дух игры — вполне.

Звездный Судья.

Жанр: Adventure
Разработчик: New Media Generation
Издатель: New Media Generation
Требования к компьютеру: Pentium 100, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95.
Приключенческая игра, создаваемая стараниями российского разработчика/издателя New Media Generation. Сюжетная линия вполне достойна лучших представителей жанра научной фантастики. В этом достаточно продолжительном демонстрационном ролике вы сможете ознакомиться с интерьерами игры и некоторыми из ее персонажей. Более подробно о проекте вы сможете узнать из апрельского номера «Страны Игр». Если демо не идет, попробуйте запустить сначала файл setup.exe в директории с демо-версией.

Розовая пантера: Право на Риск.

Жанр: Adventure
Разработчик: Wanderlust Interactive/ Logrus
Издатель: Новый Диск
Требования к компьютеру: Pentium 100, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95.
Прекрасная приключенческая игра для детей младшего и пожилого возраста. Всемирно известный детектив Розовая Пантера отправляется в детский лагерь Звонкое Эхо-хо и, разумеется, расстраивает планы мерзавцев, намеревающихся стереть с лица земли это замечательное место. Игра полностью переведена на русский язык, причем весьма и весьма профессионально.

Longbow 2

Жанр: симулятор
Разработчик: Jane's/Origin
Издатель: Electronic Arts
Требования к компьютеру: Pentium 166, 16 Mb RAM (а лучше 32), 2X CD-ROM, рекомендуется 3D-акселератор, совместимый с Direct 3D или Glide.
Теперь и у вас появится возможность попробовать в действии один из самых популярных вертолетов амери-

канской армии. Longbow признан практически всеми критиками одним из самых точных и аккуратных симуляторов, существующих на игровом рынке. Многоопытное издательство книг на военную тематику Jane's и команда программистов и дизайнеров из Origin вновь поразили игровую общественность, выпустив еще более масштабный продукт, который закономерно получил двойку в названии. Ничего лучше как по графике, так и по игровому процессу, пожалуй, на сегодняшний день нет.

На майском демо-диске вы также сможете найти программное обеспечение для работы с Интернет, а именно — **Internet Explorer 4.01** английской (панъевропейской) и русской версий, а также драйверы к видеокартам и 3D-акселераторам следующих марок и моделей (в директории /soft/drivers):

3D Blaster Voodoo2
Accel Star II Open GL
ATI Xpert@Play
Canopus Pure 3D
Diamond Monster 3D
Diamond Stealth II 220
Diamond Viper V330
Helios 3D Voodoo
Matrox M3D
Matrox Mystique 220
Matrox Millennium II
MaxiGamer 3D
Miro HiScore 3D
Number 9 Revolution
View Top Vulcan 3D.

А также драйверы **Direct3D** для плат **3Dfx** версии **2.15** (кроме **Voodoo2**), **Glide 2.4.3**, для **Voodoo** и **Voodoo Rush**, и библиотеки **DirectX 5** русской версии. Помимо этого, на диске в директории /soft/patches вы найдете последние patch'и к некоторым из игр: **IMIA2 Abrams, American Civil War, Great Battles of Alexander, Air Warrior II, Destiny, Harpoon Classic 97, Quake II 3.12 + CTF, Shadows of the Empire**.
Еще на диске вы сможете найти несколько популярных тестов 3D-оборудования, **Final Reality 1.01** и **Wizmark 3.0**.

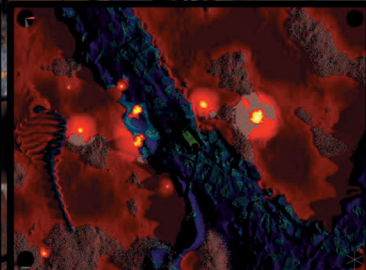
CM

* ДЛЯ *
МАГАЗИНОВ
!БЕСПЛАТНЫЕ!
РЕКЛАМНЫЕ
МАТЕРИАЛЫ

ВАНПЕРЫ

Механика
собственной
судьбы...

Бука
BUKA ENTERTAINMENT



Бука
BUKA ENTERTAINMENT



Компания Бука : Москва, Каширское шоссе, дом 1, строение 2.
тел. 111-5156, факс 111-7060, E-mail buka@dol.ru www.buka.com

Все права на распространение игры в России
принадлежат компании Бука.

НОВОСТИ
с
БОРИСОМ
РОМАНОВЫМ

Сегодня в новостях:

Microsoft на пороге монополизации рынка видеоигр, PlayStation 2 уже не за горами, Matsushita и Motorola выпускают новую приставку, Sony отказывается от разработки игр, Sega и NEC — друзья на век, 3Dfx планирует выпуск нового акселератора, Nintendo откладывает 64DD, id анонсирует Quake 3, и многое, многое другое.

Что сегодня творится с рынком видеоигр, нельзя описать двумя словами. Его бурный рост, спровоцированный вовлечением в индустрию огромных вложений со стороны крупнейших японских корпораций, на время заслонил все остальные события мира компьютерных игр. И действительно, новостей, напрямую связанных с рынком PC, в этом месяце было предельно мало. Но это уже, простите, факт, говорящий о многом. Или уже пора уже заканчивать деление на PC и приставки? Скорее всего, да. Никогда еще так близко не соприкасались эти две, пока еще враждующие, стороны. Время меняется, и вместе с ним меняются и приоритеты. И что еще вчера казалось невероятным, сегодня происходит прямо у нас на глазах. А пока давайте посмотрим на то, что день грядущий нам готовит. Начнем же мы, как обычно, с новостей компаний, главная из которых пришла к нам из северной Америки.

Итак, вездесущая корпорация Microsoft подписала договор о сотрудничестве с Sony.

Нельзя сказать, чтобы ничего не предвещало такого поворота событий. Еще пару месяцев назад мы с радостью отрапортовали о похожем сотрудничестве империи Билла Гейтса с альянсом Sega-NEC по разработке их игровой системы Katana. Плод этих объединенных усилий, который появится на прилавках магазинов уже в конце этого года, станет первой игровой системой нового поколения, объединяющей все прелести игровой приставки, в традиционном ее понимании, с основными достоинствами персонального компьютера. Как уже сообщалось ранее, эта консоль станет первой домашней приставкой, использующей операционную систему Windows, пусть и в несколько усеченном ее варианте. Первой, но не последней. Второй же консолью, которая будет отличаться такой же, если не большей, интеграцией с компьютером, может стать следующая игровая система от Sony. Уже сегодня стало известно о планах этих двух корпораций создать в ближайшее время некую инфраструктуру, которая сможет объединить в единое целое то, что мы называем бытовой электроникой и, собственно говоря, то, что сегодня называется персональным компьютером. Как и следовало ожидать, плод этого совместного проекта будет использовать ту же самую операционную систему, что и Sega Katana, а именно Windows CE. Таким образом, всего за



несколько месяцев Microsoft превратился в практически полного монополиста всего рынка электронных развлечений. И хотя сама Sony пока не выражает активного желания говорить о следующем поколении своей приставки, мы будем продолжать активно следить за разворачивающимися событиями. Кстати говоря, на прошедшей в Японии выставке TGS многие разработчики в частных беседах высказали свое мнение о том, что сегодня происходит в Sony. Если верить их словам, то получается, что

разработка PlayStation 2 уже закончена

и ее выход намечен на конец следующего года. Так что уже этой зимой независимые компании смогут получить в свое распоряжение первый инструментальный по созданию игр для нее. Из других источников стало ясно, что Sony действительно собирается пойти по стопам Sega и предложить покупателям нечто большее, чем стандартную консоль. Кроме теперь уже обязательной поддержки работы с многопользовательскими играми через Интернет, Playstation 2, так же, как и Sega Katana, будет подсоединяться к специально созданной игровой службе. Так это или не так, покажет время, но уже сегодня можно точно сказать, что новый проект Sony не будет совместим с первой моделью PlayStation и не будет являться ее расширением. Ну хватит о будущем, давайте лучше посмотрим на настоящее нынешнего лидера индустрии. Так уж случилось, что

Sony Computer Entertainment отделила от себя внутренние отделения по разработке игр

и дала им полную свободу творчества. Первой в этом списке значится компания Sony Interactive Studios America (SISA), которая ранее прославилась своими потрясающими спортивными играми. Теперь это новоиспеченное издательство стало «полностью независимым» и вольно выпускать игры на любую из платформ. Под словом «любая», надо полагать, значится PC. То же самое произошло и с командой создателей гонки Gran Turismo, которая также была отделена от Sony. В стороне от этих процессов не осталась и компания Square, которая, вроде бы, приняла окончательное решение публиковать свои игры под собственной торговой маркой и за пределами Японии. В общем, тот удачный эксперимент, который провела Sony над купленным ею издательством Psygnosis, теперь

был распространен и на все остальные команды разработчиков этой компании. И наконец — немного приятных новостей от российского представительства этой компании. Как нам стало известно, в ближайшее время оно запланировало затратить на борьбу с пиратством более 200 тысяч долларов и еще более ужесточить карательные акции против нарушителей прав на ее интеллектуальную собственность. Кроме этого, Sony намерена попытаться подойти к этой проблеме и с другой стороны. В тот момент, когда вы будете держать в руках этот номер журнала, в продаже должны будут появиться первые официально локализованные игры для самой популярной в России приставки. Но это еще не все. Часть этих игр будет продаваться в магазинах по рекордно низким ценам (около 90 рублей). В этот список также вошла и специально доработанная для европейского рынка версия Gran Turismo. После ознакомления с проведенной над ней дополнительной работой (в игру были добавлены новые машины, была увеличена на 25% скорость вывода графики, появилась новая музыка от популярных исполнителей и множество новых деталей), можно прийти к выводу, что по сути дела эту игру можно назвать GT 2. Но не это главное. Впервые в своей практике продукт такого класса для игровых приставок будет выпущен в продажу по цене в 150 рублей. Скажу сразу — от успеха этой затеи зависит ближайшее будущее всей нашей российской игровой индустрии. Так что не пожалейте денег сегодня, чтобы уже завтра к нашей стране и нашим покупателям кардинально изменилось отношение со стороны зарубежных издательств. Поймите меня правильно, если у Sony с нашей помощью получится вернуть наш рынок во что-то более-менее цивилизованное, за этой компанией в нашу страну приедут и все остальные участники рынка.

Ну хватит о наших проблемах, давайте вернемся к мировым новостям. Небольшая английская команда разработчиков Climax, то ли специально, то ли случайно проговорилась на своем сайте о том, что

корпорация Matsushita (Panasonic) намерена вернуться на рынок электронных развлечений с новой технологией,

лицензированной у американской компании VM Labs (создателей зага-

дочной системы под кодовым названием Project X). Если эта информация в конце концов окажется верной, о чем мы узнаем уже в конце мая на выставке E3, то нас явно ждет очередной сюрприз. Как выяснилось, к реализации этого проекта также приложила руку и Motorola, которая будет поставлять для него необходимые компоненты, и также выпускать свою версию данного аппарата. Природа же этой, с позволения сказать, консоли, пока не ясна, но большинство «знающих» людей склонились к мнению, что Project X будет работать только в тандеме с проигрывателями DVD-дисков. Так что если вы подумываете о приобретении проигрывателя DVD, советуем немного подождать с такой грандиозной покупкой. Тем не менее, пока ни одно крупнейшее издательство открыто не выразило поддержки этой технологии, так что еще придется подождать с выводами. Будем надеяться, что опыт 3DO хоть чему-нибудь научил крупнейшего производителя бытовой электроники и не менее загадочный, чем M2, проект Project X получит гораздо большую поддержку со стороны японского гиганта.

Тем временем, другой японский гигант электроники, корпорация NEC, которая уже давно стремится догнать и перегнать на всех фронтах эквивалентную ей по финансовой, но не маркетинговой мощи Sony, кажется, приготовилась сделать еще один шаг в этом направлении. По последним данным,

NEC и Sega готовятся к совместным действиям на E3.

Именно там эти две компании будут выставлять свою продукцию на одном и том же стенде. Таким образом, Sega избавила себя от проблемы заполнения третьего по величине стенда хоть как-то и будь реальной продукцией (Saturn в Америке официально прекратил свое существование), а NEC получил себе великолепный повод продемонстрировать в действии свои собственные разработки. Начнем с того, что на нем впервые будет продемонстрированы их совместные детища: игровая приставка Katana и новая модель игровых автоматов под кодовым названием Naomi. И если про первый проект мы уже не раз сообщали, то второй станет

для многих сюрпризом. Так уж вышло, что Sega вроде бы решила полностью прекратить сотрудничество с разными компаниями по разработке технологий их игровых автоматов и приставок и сосредоточиться на чем-то одном. Начиная со следующего года все игры от Sega будут выходить на две платформы, схожие по своей архитектуре с акселератором PowerVR SG. По сообщениям японской прессы, Naomi, которая должна будет сменить разработанную Lockheed Martin и Real 3D, так называемую «третью модель» их игровых автоматов (самую мощную на сегодняшний день игровую платформу), будет способна производить около 10 миллионов полигонов в секунду, причем за гораздо меньшие деньги. Кроме этого, на том же стенде игроки смогут лицезреть и новое поколение акселераторов, опять же, работающих на подобной технологии, о котором вы можете прочесть в другой части нашего журнала. Так что готовьтесь лицезреть Катану, Наоми и PowerVR Second Generation буквально в одном флаконе. Ну раз уж мы здесь заговорили о Sega, то стоит упомянуть и об одном интересном факте из жизни этой компании. Новым президентом ее американского отделения, которое принесло компании в минувшем году около 250 миллионов долларов убытка, был назначен бывший вице-президент Sony Computer Entertainment, Bernie Stolar. Именно он в свое время был ответственным за выпуск в свет теперь уже всемирно известной платформы PlayStation. Посмотрим, удастся ли ему повторить свой успех и привлечь к Катане столько же независимых разработчиков, сколько ему удалось прив-

лечь в свое время к 32-битному детищу Sony. Ну раз уж мы заговорили о PowerVR, то придется упомянуть и о 3Dfx. По некоторым данным, эта американская компания планирует представить свой совмещенный 2D/3D акселератор

Banshee на Конференции Разработчиков Компьютерных Игр (CGDC).

Одним словом, кошмар. Не успеешь купить Voodoo 2, как уже на горизонте маячит новое поколение подобных плат. И это совсем не случайно. Как стало ясно из многочисленных интервью, данных президентом этой компании, 3Dfx, чтобы подольше сохранить свои лидирующие позиции, готова пойти на любые шаги, включая выпуск два раза в год нового поколения своих плат. Стоит отметить, что подобная маркетинговая политика уже всюду используется корпорацией Intel и приносит ей огромные дивиденды. Только вот 3Dfx пока не может похвастаться такими же финансовыми возможностями, так что еще рано судить о том, чем это все закончится. Так же, пока не ясно чем закончатся

судебные иски Creative Labs против Aureal и Diamond.

Обе эти компании обвиняются Creative в нарушении их патентов. Ничего нового здесь для игроков нет, так что пойдем дальше. Одновременно печальная и приятная новость ждет всех ветеранов компьютерных игр. Американский производитель игрушек

Hasbro приобрел Atari.

И знаете, сколько он заплатил за имя, патенты и торговые марки, а также за

Добро пожаловать
Internet
мультимедийный журнал

ВЫПУСК 4

Узнай
все
об играх
в Internet

CD-ROM

ФРО тел.: 457-8796 http://www.frosoft.dol.ru E-mail: fro@rcime.msk.ru

права на использование всех игр, разработанных пионером рынка электронных развлечений? Всего лишь 5 миллионов долларов. В общем, дальше падать уже некуда. Кроме этого, прояснились детали покупки компанией производителя портативной системы Game.com, Tiger Electronics. Как стало известно, Hasbro планирует вновь выпустить ее на рынок, но уже в другом футляре и под новым названием game.com pocketpro. Еще один производитель игрушек, теперь уже

Bandai выпустит этой осенью свою портативную систему,

работающую на картриджах. Но одновременно с этим в продажу выйдет и цветной GameBoy, так что еще не ясно, сможет ли данная портативная система от создателя Tamagotchi получить достойную популярность. Стоит отметить, что до сих пор еще никому не удалось согнать портативную систему от Nintendo с пьедестала. Интересный факт: на сегодняшний день GameBoy является самой популярной игровой системой в мире, и до сих пор в активном пользовании осталось больше этих миниатюрных аппаратов, чем любых других, пусть и более современных приставок и игровых компьютеров. Да, Nintendo раньше славилась тем, что продумывала все свои шаги на годы вперед и всегда добивалась своих целей. Теперь все изменилось. Компании в очередной раз пришлось объявить всему миру, что

выход 64DD откладывается на неопределенный срок,

или, точнее, на осень этого года (в Японии). Что еще более настораживает, так это тот факт, что вместе с этим сообщением до нас дошла информация о переносе сразу двух проектов компании (Pokemon Stadium и Ogre Battle Saga) с 64DD на картридж. Мало этого, компания вновь передвинула дату выхода Zelda 64 с апреля на осень этого года. Таким образом, несмотря на обещания компании, наверное, не стоит в этом году ждать ни англоязычной версии Zelda, ни какой-нибудь версии 64DD. Некоторые пытаются объяснить эти злоключения компании всякими умными словами типа «новой маркетинговой политики» или «переориентации на японский рынок», только лучше от этого как-то не становится. Переориентировалась бы лучше Nintendo на выпуск игр, и ввела бы новую политику соблюдения дат выхода своих произведений. Тем не менее, прошлый год компания закончила с хорошей прибылью, и это несмотря на провал своей консоли на японском рынке. Кстати говоря, по сообщениям европейской прессы, Nintendo в этом году планирует немного усилить свои позиции и в Европе, истратив на рекламу приличные средства. А этот факт не может не радовать, так как наша страна все-таки тоже является частью этого рынка. С другой стороны, по сообщениям японской прессы, Nintendo планирует отказаться от проведения в этом году своего собственного шоу и представить свою

продукцию, как и все, на токийской выставке игрушек. На этом позвольте закончить с сильными мира сего и перейти к освещению многочисленных событий в стане независимых разработчиков. Начнем с того, что компания

Sensible Software была выставлена на продажу.

Таким образом разработчики Cannon Fodder и Sensible Soccer решили поменять свободу на деньги, которых у них в последнее время явно не хватало. А вот у других компаний денег куры не клюют, и одна из них, а именно

Take Two приобрела компанию BMG Interactive,

вместе со всеми командами разработчиков. В общем, та эра, во время которой крупные звукозаписывающие и киномагнаты пытались получить место под солнцем в игровой индустрии прошло окончательно и бесповоротно. Time Warner продал Atari Games, Pearson продал Mindscape, Spelling Entertainment вскоре продаст Virgin, BMG продал BMG Interactive, и так далее и тому подобное. С другой стороны, Universal пока еще не намерена продавать свою часть в издательстве Interplay. Более того, скорее всего она эту долю еще и увеличит. И все дело в том, что

Interplay объявил о выпуске своих акций

на сумму более чем в 75 миллионов долларов. Полученные деньги компания намерена потратить как на расплату со своими кредиторами, так и на расширение своих внутренних разработок. Кроме этого, компания объявила о подписании двухгодичного договора с Virgin Interactive, который позволит Interplay стать официальным OEM распространителем продукции VIE внутри Северной Америки. Также компания приняла решение продавать все свои игры жанра action под лейблом Tantrum. Это будет их третья после VR Sports (спортивные игры) и Dragonplay (ролевые игры) торговая марка. Ну и, наконец, пара-тройка веселых историй об увольнениях и перебежках.

Для начала, до нас дошли слухи, что дизайнер Total Annihilation, Chris Taylor, покинул Cavedog в неизвестном направлении. С другой стороны, команда Nihilistic Software, состоящая из ветеранов LucasArts, работавших над проектом Dark Forces 2: Jedi Knight, подписала договор об издании своих игр с Activision. Другая же команда разработчиков, Auran, наоборот, отпочковалась от этого издательства и приступила к работе на Electronic Arts. Кооперативное издательство GOD, в свою очередь, объявило о новом члене своей команды. Шестым участником объединения стала новоиспеченная команда Edge of Reality, во главе которой стоит главный программист популярной игры Turok. А пока одни растут, другие сокращаются. Издательство Broderbund сообщило об увольнении более 70 человек из своей компании. На этом фоне уволь-

нение id дизайнера уровней по имени American McGee кажется уже детской забавой. Свое непростое решение Carmack объяснил тем, что ему не удалось получить от работы McGee того, чего он хотел. Но о вкусах, как говорится, не спорят. Примерно в то же самое время,

Id Software объявила Quake 3.

И заодно предупредила игроков о том, что без акселератора в него вам уже не сыграть. Так уж вышло, что самая знаменитая команда разработчиков игр для PC внезапно осознала, что Trinity им в этом году не осилить, и она решила пойти на изменение своих планов. Итак, Trinity пока переносится на следующий год, а на его замену придет третий Quake, который будет использовать новый «движок» от еще несуществующей игры. Для того же, чтобы наладиться этим творением, Carmack советует приобрести следующие акселераторы: Voodoo 2, I 740, Riva TNT или еще что-нибудь получше. Кстати говоря, на первом Voodoo игра будет идти не очень хорошо, а на Power VR PCX 2 и Riva 128, видимо, не будет идти вовсе. Другие же игровые новости, в связи с экономией места, придется поместить одной строкой.

Paramount Pictures купила права на экранизацию приключений Лары Крофт.

Earthsiege 3 от Sierra получил имя Starsiege.

Activision объявил о переводе на PC игры Tenchu и о скором выходе трехмерной переработки Asteroids.

Nintendo отменила планы выпуска продолжения Star Fox.

Mindscape купил права на издания игры Team Apache, от которой недавно избавился Eidos.

В Red Orb вновь началась разработка трехмерного продолжения игр Prince of Persia и сериала Warlords.

Heretic 2 от Raven будет представлять собой трехмерный Action от третьего лица и будет представлен на майской выставке E3.

Redneck Rampage заявлен к выходу на PlayStation.

GT купило права на издание следующей части Discworld.

Konami начала разработку следующей игры из серии Castlevania для игровой системы Katana.

Origin выразил намерения превратить Privateer в игру с широкими сетевыми возможностями.

Sega приступила к разработке продолжения Panzer Dragoon на свою новую приставку.

СТОПА РАБОТАЕТ ИДЕАЛЬНО. МЫ ВОССОЗДАЛИ ЕЁ.

КОБИ БРАЙНТ. ПОПАЛ В NBA. ПОДПИСАВ КОНТРАКТ С LA LAKERS. ИГРАЕТ В КРОССОВКАХ EQUIPMENT TOP TEN 2010.



В ОСНОВЕ ОБУВИ FEET YOU WEAR ЛЕЖИТ САМАЯ СОВЕРШЕННАЯ ЧАСТЬ СПОРТИВНОЙ ЭКИПИРОВКИ. СТОПА ЧЕЛОВЕКА. ОКРУГЛАЯ ФОРМА И АМОРТИЗИРУЮЩИЕ ВСТАВКИ В ПОДОШВЕ ОБЕСПЕЧИВАЮТ В МЕСТАХ КОНТАКТА С ПОВЕРХНОСТЬЮ ИДЕАЛЬНУЮ УСТОЙЧИВОСТЬ И НЕОБХОДИМУЮ ПОДВИЖНОСТЬ. БАСКЕТБОЛЬНАЯ ОБУВЬ FEET YOU WEAR ПОЗВОЛИТ ЛЕГКО И С ЧЕСТЬЮ ПРОЙТИ ВСЕ УРОВНИ НАПАДЕНИЯ И ЗАЩИТЫ. В ЗАЛАХ И НА АСФАЛЬТЕ FEET YOU WEAR ПОМОЖЕТ ТЕБЕ.

ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!



FEET YOU WEAR®



adidas
WWW.ADIDAS.RU

Токийская
выставка
игр

В этом году весенняя выставка TGS (Tokyo Game Show) о-настоящему превратилась в гигантское событие мирового масштаба. Спонсируемая сразу всеми основными деятелями (Microsoft, Sony, Sega, Nintendo), эта выставка просто ломилась от всевозможных игр на любую из платформ. И все же, основной акцент был сделан на продукцию, разработанную для игровой приставки PlayStation ...



Год назад, описывая прошедшую выставку **E3**, наша редакция высказала явное недовольство состоянием дел в индустрии электронных игр. И все наши претензии заключались в том, что ни одной из игровых компаний так и не удалось нас удивить — все было до предела предсказуемым. Не скажу, что наше мнение было встречено всеми читателями «на ура», но, несмотря ни на что, последовавшие за этим события подтвердили нашу правоту. Несомненно, в конце прошлого года многим компаниям удалось предоставить нам высокочлассные примеры того, как надо делать современные игры, только вот радости от этого не прибавилось. Ко всему со временем привыкаешь, и то, что еще вчера казалось началом застоя игровой индустрии, сегодня уже воспринимается как чуть ли не ее «золотой век». Говоря простым языком, общее качество игровой продукции заметно возросло, основные компании стабильно получают прибыли, а игроки, соответственно, покупают все больше и больше, оставаясь при этом довольными. И действительно, за прошедший год вся индустрия ощутила на себе такой ошеломительный рост, что какое-либо качественное движение вперед потеряло весь смысл: все и так у всех хорошо. Рынки были поделены, и все, кто заранее успел занять свою нишу остались предельно довольны. Были, конечно, и отдельные неудачи, но на общей картине они почти не сказались. Такое же благостное настроение перекинулось в этот раз на прошедшую в конце марта токийскую выставку игр, которую сегодня стало принято считать своеобразной репетицией гигантского шоу под названием **E3**.

В этом году весенняя выставка **TGS (Tokyo Game Show)** по-настоящему превратилась в гигантское событие мирового масштаба. Спонсируемая сразу всеми основными деятелями (**Microsoft, Sony, Sega, Nintendo**), эта выставка просто ломилась от всевозможных игр на любую из платформ. И все же, основной акцент был сделан на продукцию, разработанную для игровой приставки **PlayStation**, тогда как игры для **Sega Saturn**, и в особенности для **Nintendo 64** и **PC** находились в явном меньшинстве. Судите сами: практически 60% игр были представлены на приставку от **Sony**,



тогда как на **Saturn** и **Nintendo 64** было показано, соответственно, 20 и 5 % из всех продемонстрированных игр. Остальные 15% были поделены между играми для **Gameboy, PC** и **Mac**. И если падение интереса к приставке от **Sega** можно легко объяснить ее моральным устареванием, а малый процент игр для компьютеров — неприятием их в качестве игровой платформы японскими покупателями, то ситуация с **Nintendo** невольно наводит на очень печальные мысли. Нравится вам это или нет, но **Nintendo 64** в Японии так и не удалось развиваться в полноценную консоль, и сегодня уже мало кто может надеяться, что это когда-либо произойдет. А как же **64DD** и **Zelda**? Да никак. Или почти никак. Если смотреть на ежемесячно публикуемый список самых ожидаемых в Японии игр, то можно воочию убедиться, что такая желанная в остальных странах **Zelda 64** пока находится в тени других, менее амбициозных проектов на другие



приставки. А что касается **64DD**, то, по крайней мере, в Японии пока ни одно из независимых издательств не показало ни одной реальной игры под этот аксессуар, не смотря на то, что его выход был запланирован на июль 1998 года (и отложен на совсем недавно на неопределенный срок). С другой стороны, **Sega** также уже не может оказывать хоть маломальское сопротивление **Sony** со своей приставкой. Продажи **Saturn'a** у себя на родине сегодня упали практически до уровня **Nintendo 64**, или другими словами до нуля, и здесь также нет никаких признаков улучшения ситуации (да и не очень-то этого и хотелось). Но, по крайней мере, сами игры на **Saturn** пока еще продаются, хотя на горизонте у компании уже маячит новая, так еще официально не представленная и не названная консоль. В общем, вопрос о том, как сегодня бо-



роться с фактической гегемонией **Sony** на японском, да и на мировом рынке, пока не имеет четкого и ясно-го ответа.

Ну хватит о «железе», давайте лучше вернемся к играм или, точнее, к общим тенденциям в японской игровой индустрии. Начнем с издательств. Если судить по тому, что было представлено на выставке и за ее пределами, можно сделать несколько выводов о будущем и настоящем каждого из крупнейших издательств. Во-первых, бурный рост, который ощутила на себе в последнее время **Square**, немного приостановился, а качество ее продукции в целом несколько упало. Все-му виной послужила демонстрация практически завершенной приключенческой игры **Soukaigi**, которая просто поразила всех своими многочисленными недостатками. Такой конфуз даже не смогли исправить ни великолепная «кинематографическая **RPG**» **Parasite Eve**, ни довольно интересная приключенческая игра **Brave Fencer Musashiden**, о которой вы можете прочесть в другой части нашего журнала. Кстати говоря, сразу после завершения разработки «Паразитки Евы» **Square** пришлось уволить практически всю команду ее создателей. Странно, не правда ли? Совместный же проект издательства с **Namco** — полигонная драка **Ehrgeiz** была встречена публикой положительно, но не «на ура». Тем не менее, народу у стенда компании толпилось предостаточно, и это издательство пока удачно поддерживает свой авторитет новатора, так что особо волноваться за **Square** пока не стоит. Приличный ажиотаж вызвал также и стенд **Sega**. Все дело в том, что на нем было продемонстрировано продолжение одной из самых популярных игр в Японии **Sakura Teisen 2**, которое никогда не будет выпущено за пределами своей родины. Также на стенде было



представлено продолжение **Dragon Force** и еще целый ряд продолжений популярных игр, которые, правда, уж очень сильно походили на наборы дополнительных миссий. В общем, основные силы **Sega** сегодня брошены совсем не на **Saturn**. Однако в залах игровых автоматов компания сегодня продемонстрировала все свои самые лучшие качества, выпустив одновременно и потрясающую **Sega Rally 2**, и ставший уже суперхитом **Virtual On 2**, и приуроченную к какой-то там годовщине мотоцикла **Harley Davidson** одноименную гонку по открытым просторам реального Лос-Анжелеса. Приплюсуйте к этому **Fighting Vipers 2**, **Die Hard Arcade 2** и еще пар тройку игр, о которых вы еще услышите — и вы получите примерную картину того, что сегодня происходит с **Sega**. Расстраивает, конечно, отсутствие чего-то действительно нового и обилие двоек в конце названий большинства из этих игр, но это уже скорее проблема всей индустрии. На этом фоне небольших разочарований и многочисленных продолжений внезапно выделился стенд **Konami**. Эта компания, долгое время находившаяся на вторых ролях, сегодня явно нацелилась на возвращение в первые ряды производителей игр для домашних приставок. Основной упор был сделан на, опять-таки, продолжение хита начала 90-х годов **Metal Gear Solid** для платформы **PlayStation**. Впервые этот эпохальный для компании и индустрии проект был показан «в живую» и, надо сказать, оправдал все наши ожидания, но об этом позже. Остальные же игры, пусть и не такие крутые, как **Metal Gear**, также порадовали посетителей своим высочайшим качеством. Так что ждите **E3**, на которой **Konami** обещает показать не только свои проекты для **PlayStation**, но и работы для **N64**, которые по определенным причинам отсутствовали на стенде компании в Токио. В свою



очередь **Capcom** продолжил процесс варения в собственном соку, показав столько разновидностей двухмерного и трехмерного **Street Fighter'a**, что мало не покажется. К сожалению, подробно описывать разницу между этими играми даже и не стоит, однако фанаты останутся довольными. **Namco** показала всего лишь одну игру, а именно — третью часть **Tekken'a**, переведенную теперь на **PlayStation**. Это, конечно, можно понять, ведь только на одной этой игре компания уже заработала и еще зарабатывает столько денег, сколько другим и не снилось. И зачем в такой ситуации делать что-то новое, я, право, не знаю — ведь можно просто почивать на лаврах и ни о чем не беспокоиться. Тем не менее, **Namco** все-таки не поленилась выпустить продолжение своей стрелялки **Time Crisis** для игровых автоматов, чем привела нас в полный восторг. И даже двойка на конце названия не смогла испортить нам впечатления. Из более мелких издательств хотелось бы выделить **Koei** и **Atlus**, продукция которых была как никогда разнообразна и заманчива, но не настолько, чтобы потеснить игры более крупных производителей. Но потенциал для дальнейшего роста у этих компаний был слишком замечен, чтобы обойти вниманием их участие в выставке. От остальных же японских компаний ждать чего-либо серьезного пока не приходится, и их продукция попросту оттеняла собой игры более крупных и известных компаний. То есть, сюрпризов от них ждать практически не стоит.

И напоследок хотелось бы отметить три наметившиеся тенденции в разработке игр. Во-первых, японские игровые компании все больше и больше стали применять в своих играх чисто кинематографические приемы. Это, товарищи, теперь модно и ничего уже не поделаешь. И хотя ничего плохого в данном факте нет, все же зависть к Голливуду со стороны игровых компаний немного настораживает. Во-вторых, по сравнению с предыдущими выставками, количество представленных на весенней **TGS** драк было ничтожно мало, а вот приключенческих и ролевых игр — невероятно велико. Выходят ли файтинги из моды или «**Теккен**» всех распугал — пока не ясно. И в-третьих, рисованные игры уходят в прошлое, и с этим также уже ничего поделать нельзя. Этого следовало ожидать уже давным-давно.

В принципе, все, что следовало сказать, уже сказано, так что читайте наш журнал дальше и наслаждайтесь теми немногими играми, которые действительно привлекли наше внимание на этой выставке.

СИ

ИГРОМАНЬЯ

Весенняя эпидемия в разгаре!!!



Слушайте доктора -
он Вам пропишет!..

— PC-CD,
SonyPlaystation,
Nintendo64,
SegaSaturn,
MegaDrive,
GameBoy,
Tamagochi,
joysticks,...

Магазин

«Игромания»

379-68-27

ЕЖЕДНЕВНО!

Рязанский проспект 46/3
Проезд: м.Рязанский пр.

Торгово-пешеходный комплекс

ЖЕЛЕЗНЫЕ
НОВОСТИ
С
СЕРГЕЕМ
ОВЧИННИКОВЫМ

Железный мир

Живет по своим законам. Игровой железный мир — тем более. Сочетание технических характеристик и способностей оборудования доставлять играющему индивидууму максимальное удовольствие от процесса общения с этим оборудованием — от такой адской смеси заболит голова у любого производителя видеокарт или процессоров. И уж тем более у рядового пользователя. Ну а количество железных новинок, непосредственно относящихся и к игровому миру, давно перестало исчисляться десятками. Так что, по всей видимости, пришла пора выделять новости железа в особую рубрику. Что мы и делаем.

Последний месяц оказался необыкновенно «горяч» на вести с одного из самых важных для геймеров рынков 3D акселераторов. Появление **Voodoo²**, первые впечатления о картах на основе этого чипсета, ответ конкурентов на очередную попытку **3Dfx** фактически монополизировать рынок 3D ускорителей — таков примерный список событий.

Компания **Creative** умудрилась выпустить свою карту на основе **Voodoo²** на несколько недель раньше **Diamond**, однако не успела снабдить ее набором игр и даже приличными драйверами, в то время как **Diamond**, повременив совсем чуть-чуть, выпустила на рынок совершенно законченный продукт.

Правда, и у него с драйверами все было не слишком хорошо. Обе карты основаны на эталонном дизайне **3Dfx** и внешне отличаются лишь надписями и количеством чипов памяти (у **Creative 3D Blaster Voodoo²** — 12 Mb, а у **Diamond Monster II** — 8 Mb). Что касается производительности, то в разных тестах вперед вырывалась то одна, то вторая карта, однако отрыв всегда был минимален (порядка 1-2%). Таким образом, карты можно назвать совершенно идентичными, не считая, правда, различий в количестве оперативной памяти, которое если и может сказаться на производительности, то только в несколько отдаленном будущем. Выяснилось, что чипсет **Voodoo²**, вопреки обещаниям **3Dfx**, стал более зависимым от производительности центрального процессора. По крайней мере, так кажется на первый взгляд. На младших моделях **Pentium (166, к примеру)**, была зафиксирована практически такая же производительность, как и у **Voodoo**, в то время как на системах с процессорами **Pentium II** чип показывал как раз те результаты, что от него ожидалось изначально. Соответственно, никакой выгоды владельцам слабых и средненьких компьютеров чудо-железка по имени **Voodoo²** не принесет. Было отмечено, что **Voodoo²** далеко не идеально совместим с **Voodoo** и **Voodoo Rush**, и что многие из игр (**Wing Commander: Prophecy**, к примеру), отказываются идти на данном чипсете. Удивительно, как активно взялись фирмы за работу по обновлению версий злополучных игр. На данный момент **patch**'и с поддержкой **Voodoo²** вышли практически для всех «проблемных» игрушек. Что касается конкретных цифр тестирования, то отно-



сительно **Creative**’овской платы вы сможете найти их в нашем обзоре 3D плат.

В начале апреля к двум флагманам подтянулись и некоторые другие производители 3D плат, которым, как выяснилось, **3Dfx** просто до поры до времени не продавала чипов, сославшись на то, что их было слишком мало произведено. Таким образом, отстав от лидеров практически на два месяца, «третьи» производители теперь стоят перед значительной проблемой — как оттянуть на себя хотя бы кусочек рынка. А покупатели только и ждут, когда на прилавки повалят свежие коробки с совершенно уникальным содержанием. Привлекательность рынка бытовых игровых 3D акселераторов заставила даже одну из самых уважаемых серьезных компаний, производящих профессиональные акселераторы линии, **Obsidian II**. Как ни странно, на сей раз цены на некоторые из моделей будут доступны не только крупным бизнесменам, разработчикам игр и просто богатым людям. Простенькие модели стоят от \$329. Что ж, это вполне радостное известие. Разумеется, они включают в себя лишь стандартную поставку любого **Voodoo²** — 12 Мбайт памяти и три стандартных процессора (два текстурных, один фреймворк). Днем позже было объявлено и еще об одном проекте — **AGP**-модели, отличающейся расширенным объемом памяти (16 Мб) и соответствующей производительностью. По всей

вероятности, на плате будет установлено два комплекта чипов **Voodoo²**, что, соответственно, сравнит ее со **SLI**-сочетаниями обычных **PCI**-плат. Получается как бы 2 **Monster 3D II** на одной плате. Надо сказать, что нечто подобное **Diamond** под именем **MegaMonster** анонсировала еще раньше. Однако **Quantum 3D** намерена выпустить плату в очень скором времени, в то время как **Diamond** ничего не объявляла о сроках появления **MegaMonster**.

Ну, а еще через день был объявлен 24 Мб вариант акселератора. Как можно догадаться, это тот же **MegaMonster**, только для каждого из двух комплектов чипов **Voodoo²** теперь полагается по 12 Мб памяти. **Quantum 3D** также опубликовала ряд результатов тестов, согласно которым плата **X-24** «набегала» 84,4 кадра в секунду в **Quake II** в разрешении 1024x768. Стоимость чуда техники довольно велика — \$699, однако, думается, и эта карта найдет свою аудиторию. Но хватит о **Voodoo**.

Несколько ведущих производителей графических чипов явно не согласны с ситуацией, когда **3Dfx** практически безраздельно владеет рынком игровых акселераторов (по некоторым сведениям, доля 3D-карт с чипсетом **3Dfx** на мировом рынке достигла чуть ли не 85%). Так что основные игроки не стали медлить и разом объявили детали своих новых проектов. Вот вам сразу три мощных конкурента **Voodoo²**: **Nvidia Riva TNT**, **PowerVR PVRSG** и **Matrox G-200**. Помогла и подвернувшаяся кстати крупная европейская выставка **CeBIT '98**.

NEC продемонстрировала новое поколение чипсета Power VR под кодовым названием PVRSG. Чипсет позиционируется наряду с Riva 128 TNT как высокопроизводительная альтернатива 3Dfx Voodoo². И значительно более дешевая альтернатива. По некоторым сведениям в оптовых партиях, новый чип будет продаваться по \$30, что позволяет, в принципе, производить платы не дороже \$100-150 (представлено уже несколько моделей по цене \$129). Чип будет поддерживать разрешение до 1600x1200 при 24-битном цвете, и при этом способен обеспечивать вполне достойную производительность в большинстве игр, будучи установленным в компьютеры с самыми мощными на сегодняшний день процессорами Pentium II. Производительность чипа примерно равна 1,2 млн. текстурованных полигонов в секунду при использовании Pentium II. На более старших моделях процессоров от Intel, а именно, Katmai (появится в конце 1998 года) и Merced (в 1999), возможно, и этот предел будет преодолен. Теоретически максимальная производительность PVRSG равна 5 миллионам полигонов в секунду. Судя по мнению очевидцев демонстрации возможностей нового чипа, он практически ни в чем не уступает Voodoo².

Matrox же, наконец выступает на рынке с картой, которую на сей раз без натяжек можно назвать 3D акселератором. G-200 будет AGP 2X-акселератором, способным обрабатывать до 1,5 млн. текстурованных полигонов в секунду, причем с поддержкой всех стандартных спецэффектов. На картах будет установлено до 16 Мб. оперативной памяти. Наиболее интересным нововведением чипа будет его возможность производить на свет трехмерные изображения в 32-битной цветовой палитре (в отличие от стандартных 3Dfx'овских 16-бит), благодаря особой технологии рендеринга VCQ (Vibrant Color Quality). Помимо 3D-функций карты на основе G-200 будут отличаться и высокой скоростью обычных 2D-приложений. Максимальным разрешением акселератора скорее всего станет 1280x1024, однако сообщений о его производительности в данном режиме пока ничего не сообщалось. Помимо прочего, на новых картах Matrox будет реализована 128-битная шина, а также возможность изменять любые параметры карты без перезагрузки компьютера.

Наконец, третий конкурент, очень хорошо показавший свои возможности в 1997 году вместе с чипом Riva 128, в скором времени выпустит новый акселератор на чипе Riva TNT, который обещает показать производительность, не только сравнимую с Voodoo², но и превосходящую творение 3Dfx. Riva TNT является одним из первых чипов, разрабатываемых с учетом всех возможностей новых библиотек DirectX 6.0. Чип построен на 5,5 млн. транзисторов (почти столько же, сколько и у Pentium II) и работает на тактовой частоте в 100 МГц. Платы на Riva TNT также будут производиться

для спецификаций AGP 2X. В отличие от остальных производителей, Nvidia на этом не остановилась и пошла на некоторые нововведения в области построения спецэффектов. В архитектуре, которая, казалось бы, уже стала традиционной, Riva TNT также преподносит несколько сюрпризов. Во-первых, в платах, основанных на этом чипе, будет присутствовать кэш-память, причем раздельная для кадрового буфера и для текстурного. Появятся же первые платы с Riva TNT, видимо, к осени. Как видите, ситуация на рынке сложилась необычайно интересная, и предсказать исход «битвы титанов» довольно-таки сложно. Однако в будущем Voodoo² сомневаться пока слишком рано — чересчур уж велик успех, велика программная база, интерес публики.

Теперь перейдем к проблемам не менее актуальным. Гонка процессоров, пусть и несколько односторонняя, не сбавляет темпов. Похоже, Intel нравится конкурировать с самой собой. Имея такие объемы продаж, можно позволить себе делать много шагов. 15 апреля объявлены новые члены семейства процессоров Pentium II, на сей раз — с частотами 350 и 400 МГц. Однако увеличение тактовой частоты не является единственным усовершенствованием. Помимо новейшей технологии 0,25 микрон, представленной еще в P2-333, новые процессоры поддерживают частоту системной шины 100 МГц. Вне всяких сомнений, разгон шины имеет огромное значение, и в огромной степени влияет на производительность. Однако для реализации нового технологического решения потребовалось и новое поколение материнских плат с чипсетом 440BX. Так что очередной upgrade может обернуться большими затратами. Для тех же, кто не любит много платить, Intel предлагает совершенно уникальный процессор Celeron, который, несмотря на невысокую цену (чуть больше ста долларов), обладает всеми преимуществами технологии Pentium II, кроме кэша второго уровня. При процедуре удешевления процессор также лишился и своего элегантного черного корпуса. Для одного процессора Intel также предлагает свою материнскую плату, которая, по всей видимости, окажется процентов на 30 дешевле аналогичных плат для обычного PII. Такой-то вот прогресс. По некоторым сведениям, еще до конца лета будет представлен и Pentium II 450. А на уже упомянутой нами выставке CeBIT Intel демонстрировала работающий прототип процессора с тактовой частотой в 700 МГц. На той же CeBIT Diamond Multimedia показала всем желающим свою новую видеокарту на базе чипа i740, на который в свое время возлагались огромные надежды. Нельзя сказать, что они не оправдались, однако и сногшибательным успехом i740 назвать нельзя. Чип полностью ушел в тень Voodoo², и ажиотажа, соответственно, не вызвал. Тем не менее, Diamond полна оптимизма в отношении i740 и, включив карту в серию Stealth II (модель G460), намекает на массовость данного продукта. 8 Мб памя-

ти, полная поддержка DirectX3D, солидная производительность в 2D и логотип «Powered by Intel» — все это вполне может обеспечить немалый успех данного продукта.

Компания Microsoft в данный момент сосредоточила все усилия своих подразделений на доведении до финального варианта набора библиотек DirectX 6, на который фирма возлагает большие надежды. Помимо улучшенных функций старых компонентов, в DirectX 6 будет включено и множество новых. DirectX3D будет поддерживать множество спецэффектов, таких как наложение множественных текстур, особые методы фильтрации текстур, множество вариаций сглаживания. С помощью этих эффектов отныне разработчики смогут добиваться более реалистичных изображений туманов, источников освещения, бликов или полупрозрачных объектов. Компонент Direct Music должен вернуть жизнь слегка отодвинутой в тень музыки MIDI. Как известно, стандарт ограничен 128 инструментами, и потому совершенно нерасширяем. Microsoft легко решает проблему с помощью Direct Music и расширяемых инструментов. Добавляются и драйверы для звуковых карт, которые позволят широкому спектру современных плат прилично воспринимать и производить MIDI-музыку. Еще одно необыкновенно важное событие — некий стандарт для «интерактивной музыки». То есть для музыкального сопровождения, которое меняется в зависимости от происходящих действий на экране. Если раньше явление было мало распространено, а в редких примерах приходилось прописывать каждую ситуацию отдельно, то с DirectMusic проблеме отпадет сама собой. Изменения, которые можно автоматически вносить в ход мелодии, включают введение ударных, ритмовых инструментов, изменение громкости, используемых инструментов и интенсивности звучания. Для компьютерных музыкантов наступят золотые времена. Значительно улучшится и компонент DirectPlay, который сведет к общему стандарту большую часть мультимедийных серверов и значительно упростит настройку игр. Более того, с новым DirectPlay станет возможно и легкое создание мировых общих чартов и фрагментов. Таков будет DirectX 6. Как видите, большинство нововведений напрямую касается игрового мира, и должно значительно упростить жизнь разработчиков игр, оставляя им больше времени на продумывание дизайна и на «увкуснение» своей продукции.

Пожалуй, пока все. Разумеется, всех новостей бесконечного базара производителей всяческого оборудования, от ковров для грызущих полировку подручных существ до суперкомпьютеров для расчетов ядерных взрывов, нам поведать не удастся. Главное для нас — игры и все, что с ними связано. В этом аспекте индустрию и рассматриваем, в этом аспекте и пишем. До следующего месяца!

СИ

ПОКУПАЕМ 3D АКСЕЛЕРАТОРЫ

За последний год ускорители трехмерной графики

(3D акселераторы) необратимо вошли в наш мир. У меня это ассоциируется с переходом от EGA к VGA изображению (те, кто видел **Hexen II** и **Quake II** в программной и **OpenGL/3Dfx-OpenGL/PowerVR** версиях — поймут), т.к. разница в качестве изображения сопоставима. Весной 1997 г. я узнал о том, что ожидается выход новой версии моего любимого вертолетного симулятора **Apache Longbow AH64D** с поддержкой некоего три-дэ-эф-икс ускорителя, но тогда мне это еще ни о чем не говорило. Позднее, в отчете о выставке **Electronic Entertainment Expo**, я увидел скриншоты из **Longbow 2** и **Wing Commander: Prophecy** и понял, что деваться некуда — пора приобретать это чудо-юдо. Приобретя свой первый 3D ускоритель (сейчас у меня **MiroHiScore 3D**) **Diamond Monster 3D OEM** за 145\$, я впервые, затратив столь незначительную сумму, смог получить весьма значительное качественное изменение изображения на моем ПК. Технологическая революция свершилась и, как говорил Остап Бендер, «отмахнуться от этого факта нельзя». Теперь можно разделить игровую компьютерную эволюцию на период до и после появления 3Dfx. 3Dfx правит игровым миром. Конечно, существуют альтернативные разработки (**PowerVR**, **Rendition Verite**, **nVidia Riva 128**, **Permedia 2**), но 3Dfx стал стандартом де-факто. Его проще всего устанавливать (достаточно иметь свободный разъем **PCI** (в случае с **Voodoo Graphics** или **Voodoo2** — необходима **2D SVGA** карта)), он не занимает прерываний, достаточно уживчив с различными конфигурациями ПК, прост и мил в обращении (достаточно иметь **P100-16Mb** (**AMD586-133** (Р-рейтинг 75) оказалось недостаточно — результаты оказались в 2,5 раза меньшими)). Подобной реализации освещения, сглаживания текстур, погодных спецэффектов (дождь, туман, солнечные блики, молнии, восход-закат и т.д.) я нигде не встречал (исключением является **Nintendo 64** и игровые автоматы, чья стоимость составляет 2-40 тыс. \$).

В данном обзоре карта на основе **3Dfx Voodoo Rush** представлена в единственном экземпляре, т.к. хотя она была выпущена позже, чем **3Dfx Voodoo Graphics**, но данный чипсет отличается (кроме таких положительных свойств, как воспроизведение в оконном режиме и возможность воспроизведения на больших разрешениях за счет **4Mb** от-



веденных под **frame buffer**) некая незаконченность, а точнее — недоработка программного обеспечения (основываясь на опыте общения с **Hercules Stingray 128**, **Apollo Joy Mage** и **ViewTop Vulcan**). А учитывая незначительную разницу на **3Dfx Voodoo Graphics** + **2D SVGA** видеокарта против **3Dfx Voodoo Rush** — задумываешься: «а так ли уж нужно это воспроизведение в окне?», особенно учитывая то, что производительность у **3Dfx Voodoo Rush** в 1,3-1,7 раз ниже (на примере **Quake II**), чем у **3Dfx Voodoo Graphics**.

К концу 1997 г. игровой рынок захлестнула волна новых игр с поддержкой этой новомодной железяки. Трудно вспомнить симулятор или шутер с хорошей графикой, вышедший во второй половине 1997 г. и не требующий 3D ускорителя (если не считать **Armored Fist 2**). Так что тем, кто еще не приобрел 3Dfx ускоритель, пора оснастить свой ПК данным устройством, превращающим средний компьютер в высококачественный игровой аппарат.

Потратив подобную (150-200\$) сумму на upgrade CPU, наращивание памяти или модификацию жесткого диска, невозможно добиться и трети от того прироста производительности (не говоря уже о качестве изображения), как в случае с приобретением 3Dfx

Voodoo Graphics. По-моему, комментарии излишни!

Для игрока с ограниченными финансовыми возможностями я бы порекомендовал **SkyWell Magic 3D**, **Maxi Gamer 3D** или **Diamond Monster 3D** (указаны в порядке приоритетности), а для остальных — **Miro HiScore** или **Canopus Pure 3D**. По-моему, именно эти две платы — явные лидеры (**Creative 3D Blaster Voodoo2** и аналоги не в счет, т.к. программное обеспечение (далее ПО) еще не до конца доработано, да и цена «кусаются») по своим возможностям: 4, а не 2 Mb отведены под текстуры, выход на TV (можно играть вдвоем на большом экране, и несмотря на не очень высокие параметры вывода графики (**640x480 60Hz**) из-за **Glide** обработки (сглаживания) текстур, результат будет ошеломляющим; можно записывать наиболее понравившиеся моменты на видеомагнитофон или подключать шлем виртуальной реальности нового поколения, есть удобные утилиты управления параметрами настройки. Тем, для кого цена — дело последнее, могу рекомендовать **3D Blaster Voodoo2**, т.к. уже к лету появится множество игр, поддерживающих технологию **Voodoo2**, а несколько большие капиталовложения компенсируются высочайшей производительностью

ПОКУПКИ
с
ЭДУАРДОМ
РАУШЕНБАХОМТрехмерные
функции
Краткое описаниеУправление шиной
(bus mastering)

Эта функция необходима для достижения высокой частоты кадров. Существуют два режима управления шиной. В первом режиме графический процессор запрашивает текстурные карты напрямую из системной памяти, не обращаясь к центральному процессору. Второй режим позволяет графическому процессору обрабатывать команды синхронно с центральным процессором. При этом информация о полигонах, из которых состоит объект, может быть просчитана центральным процессором и передана на обработку графическому процессору, а тем временем центральный процессор начнет обсчет нового кадра. Наличие этих режимов существенно повышает производительность акселератора.

Наложение текстур
с коррекцией перспективы
(perspective-correct
texture mapping)

Трехмерные объекты строятся на основе полигонов, и, чтобы придать им реалистичность, необходимо накладывать на них текстуры — двух-

(при работе **Voodoo2** на частоте **90-100 Hz** на **Pentium II-300 fps** в **Quake II** превышает **100!**), а так же отпадает необходимость через полгода-год в очередной раз заниматься **upgrade**’ом. Для работающих с графикой в среде **Windows 95/NT** с графическими

приложениями, поддерживающими **OpenGL**, и лишь иногда развлекающихся в игры для **Direct3D** или под **OpenGL** — на сегодняшний момент лучшим выбором будут ускорители на основе **Permedia 2**, хотя если **Diamond** доработает свои драйверы для

Stealth s220 и **Viper v330**, а **Matrox** сдержит свое обещание (обещали в первой половине **1998 г.**) и выпустит драйверы поддержки **OpenGL** в среде **Windows 95/NT** для **Mistiqe 220** и **Millenium II** — ситуация изменится коренным образом.

Для тестирования я выбрал наиболее «демократичный» ПК (**Pentium 166MMX, 32RAM, HDD~2Gb**).

При цене на **CPU P166MMX** около **100\$** — это оптимальный вариант.

Тестирование проводилось на ПК следующей конфигурации: **MB ASUS P55T2P4 (PLB cache 512 Kb) rev. 3.10 (Ultra ATA** не поддерживается контроллером данной платы) **BIOS 0205** (<http://www.asus.com/downloads/Bios>), **32 Mb SIMM EDO RAM 60 ns, Windows 95 OSR2 (RUS) FAT16, DirectX 5.0, HDD Quantum Fireball ST Ultra ATA 6Gb** (разделенный на **2Gb+2Gb+2Gb**), **CPU P-166 MMX**, разрешение видеоадаптера **800x600 24 bpp** (для запуска **Final Reality** глубина цвета снижалась до **16bpp**) при частоте обновления экрана **85 раз в секунду (85Hz)**; при тестировании ускорителей на основе **3Dfx Voodoo Rush** или **3Dfx Voodoo Graphics** использовалась библиотека **Glide** версии **2.43** и драйверы **Direct3D** версии **2.15** (<http://www.3dfx.com/download/sdk/index.html>), **SVGA** видеоадаптер **Matrox Mistique 220 4 Mb, BIOS 1.6**, драйверы версии **3.81** (http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/ftp_myst220_w95.htm); множество установленных прикладных программ (в том числе **NU3** и **MS Office 95**), несколько снижающих общую производительность, а также **4 SCSI** устройства, **2 сетевые карты** и **GUS PnP Pro**.

Использовалось следующее ПО:

WizMark 3.0 (<http://www.3dfx.com/download/benchmark/s/index.html>) размер архива — **2.5 Mb**;

Final Reality 1.01 (<http://www.remedy.fi/fr/>) размер архива — **8.7 Mb**;



Quake II v.3.14 (upgrade до 3.14) находится по адресу <http://quake.demos.su> размер архива — **0.5 Mb**).

Производилась полная установка на **HDD**, так, чтобы файл подкачки **Windows 95** и **Quake II** находились на разных дисках. Для ускорителей на основе **3Dfx Voodoo Graphics** производился запуск batch-файла со следующими командами:

```
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
```

```
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
```

```
SET FX_GLIDE_NO_SPLASH=1
```

```
SET SST_FASTMEM=1
```

```
SET SST_PCIRD=1
```

```
SET SST_FASTPCIRD=1
```

```
SET SST_GRXCLK=50
```

```
SET SST_SCREENREFRESH=85
```

rem частота процессора

rem частота обновления экрана (смены кадров)

```
SET SST_GAMMA=2.0
```

```
quake2.exe
```

и

```
- « - « -
```

```
SET SST_GRXCLK=57
```

rem частота процессора

```
- « - « -
```

Для вычисления количества **FPS** я запускал в режиме консоли на исполнение (**exec test**) файл **test** (он должен находиться в **\quake2\baseq2**), имеющий следующее содержание:

```
s_initound 0
```

```
snd_restart
```

```
timedemo 1
```

```
map demo1.dm2
```

Из пяти результатов выбирался наибольший, т.к. предполагалось, что снижение производительности может происходить из-за временной задержки для подкачки данных с **HDD**.

Для совместимости с ПО для **Voodoo** ускорителей использовались **Test Drive 4, Nuclear Strike, Turok Dinosaur Hunter, Shadows of the Empire** и **Wing Commander: Prophecy**.

Для **Direct3D** ускорителей: **Shadows of the Empire** и **Wing Commander: Prophecy**.

Creative 3D Blaster Voodoo2 впридачу ко всему вышеперечисленному проверялся на работоспособность с **Incoming, G-Police, Ultim@te Race** (входящими в комплект поставки) и с **Tomb Raider 2**.

Цены приведены по состоянию на середину апреля 1998.

MATROX M3D

акселератор:
NEC PowerVR PCX2

память:
4 Mb SDRAM

ориентировочная
цена в Москве: ~90-110\$

драйверы версии:
4.10.01.0018-4.1.1.5

где скачать:

<http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/m3d.htm>
<http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/patches.htm>

Достоинства:

небольшая цена, возможность работы в режимах с большим, чем у **3Dfx Voodoo Graphics**, разрешением, а также в 24-битном (16.7 мил.цветов) цвете; стандарт **PowerVR** поддержи-

вается большинством производителей игр; в комплект входит **Ultim@te Race** и **MDK** или **Hexen 2** (первые 9 уровней).

Недостатки:

меньшая производительность по сравнению с **3Dfx Voodoo**; требуется **2D SVGA** карта с **2Mb**, а для запуска игр в разрешении **800x600** и выше — с **4Mb**, повышенные требования к памяти и процессору по сравнению с прочими ускорителями.

Вывод:

если у Вас мощный ПК (**P166MMX** и выше с не менее чем **24 Mb RAM**, с **2-4 Mb SVGA 2D** картой), а играете Вы от случая к

мерные графические фрагменты, имитирующие сложную структуру поверхности. Благодаря этой технологии можно создать не только каменные лабиринты замка, мраморные покои дворца или фактуру висящих на стенах гобеленов, но даже «оживить» полигональную модель человека (как это сделано в игре **Virtual Fighter**). В реальном мире при перемещении человека его точка зрения по отношению к конкретным объектам постоянно меняется. Чтобы успешно имитировать этот процесс в трехмерном мире, необходимо все время «корректировать» расположение текстур на поверхности объектов в зависимости от изменения точки обзора. В противном случае текстуры будут постоянно «сползать» или прорисовываться под неправильным углом, нарушая целостность изображения.

Освещение (lighting)
и затенение (shading)

Освещение играет очень большую роль в визуальном восприятии трехмерного мира. Умело пользуясь светом и тенями, можно оптически сгладить угловатость трехмерных моделей, акцентировать внимание на определенных деталях и спрятать ненужные фрагменты. Поэтому аппаратная реализация функций освещения и затенения позволяет добиться более высокого качества изображения без участия центрального процессора.

Прозрачность текстур
(texture transparency)

Технология, используемая для обеспечения прозрачности текстур, во многом похожа на технологию **Chroma Key**, применяемую в видео. Чаще всего она используется при отображении сложных объектов. Возьмем, к примеру, дерево, в котором множество векторных полигонов с наложенными текстурами формируют ствол, ветви и листья. Чтобы картинка смотрелась естественно, мы должны иметь возможность видеть сквозь его крону фрагменты заднего плана. Поэтому графическому акселератору приходится просчитывать, какой элемент текстуры несет на себе рисунок, а какой остается прозрачным.



Аппаратный Z-буфер

Использование Z-буфера (выделенного буфера в ОЗУ графической платы для хранения данных об трехмерных объектах) необходимо, когда два объекта в трехмерном мире пересекаются относительно вашей точки зрения. Эта функция позволяет определить, какая часть одного объекта заслонена другим и, соответственно, как именно необходимо прорисовывать изображение. Для Z-буфера требуется определенный объем памяти в кадровом буфере, поэтому его применение даже при базовых разрешениях (320x240, 640x480) возможно только при наличии как минимум 4-Мбайт ОЗУ. Однако расходы на дополнительную память оправдывают себя, так как все больше игр используют Z-буфер (например, **Quake**, **US Navy Fighters'97**) и без него производительность существенно снижается (в отсутствие Z-буфера обсчет изображений осуществляется программно, через центральный процессор).

Оптимизированные текстуры (Palletized textures)

Каждый раз, когда прорисовывается новая сцена, все необходимые для нее текстуры загружаются из системной памяти в кадровый буфер для последующего использования графическим процессором. Этот процесс предъявляет наибольшие требования к системным ресурсам компьютера и графического акселератора. Разработчикам игр приходится ориентироваться на минимальную пользовательскую конфигурацию. Сегодня стандартный графический адаптер имеет 2-Мбайт ОЗУ. Исходя из этого рассчитывается объем используемых текстур, что приводит к снижению детальности и качества изображения. Однако есть метод оптимизации текстур, когда для каждой из них определяется специальная таблица преобразований цветовой палитры (**Color Look-Up Table — CLUT**). Эта технология позволяет разработчику использовать не обычное 16-разрядное представление (65 тыс. цветов), а 4-х или 8-разрядное, благодаря чему удается сэкономить место и



случаю и не намерены тратить большую сумму на upgrade — Matrox M3D вполне подходящая Вам альтернатива.

Сбои в работе и примечания:

для корректной работы *Shadows of the Empire* необходимо переписать update 1.1, расположенный по адресу: http://www.lucasarts.com/support/index_patches.htm



MATROX MYSTIQUE 220

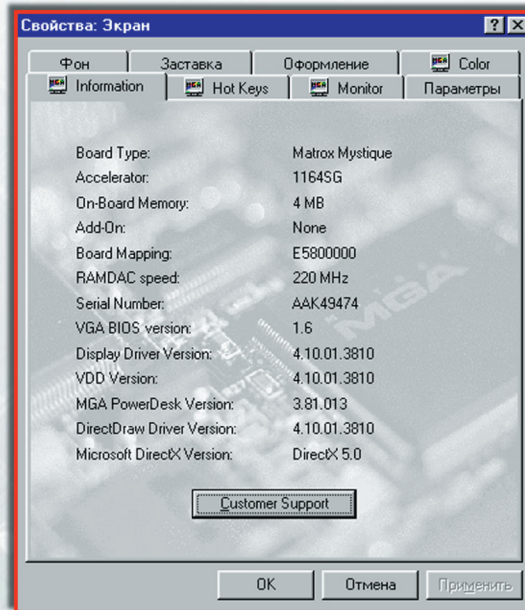
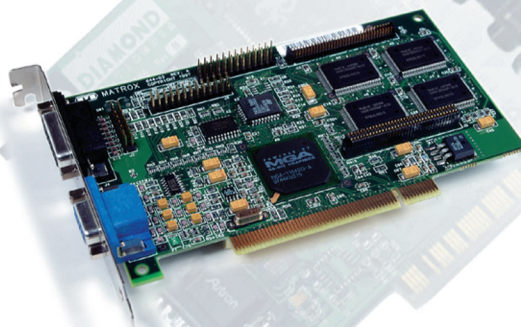
акселератор: MGA 1164SG
память: 4 Mb SGRAM (расширяемая до 8 Mb)
RAMDAC: 220 Mhz
ориентировочная цена в Москве: ~90-100\$ (OEM), ~120-140\$ (Retail)
драйверы версии: 3.81

где скачать

<http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/drivers.htm>
<http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/patches.htm>

Достоинства:

невысокая цена при высокой 2D производительности, возможность наращивания памяти до 8 Mb, великолепные утилиты управления, прекрасная совместимость со всеми видами ПО, поддерживается многими производителями игр, в



RETAIL варианте в комплект входят несколько игр.

Недостатки:

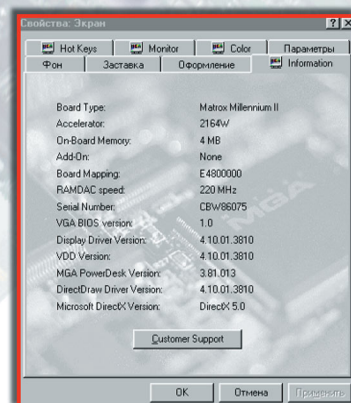
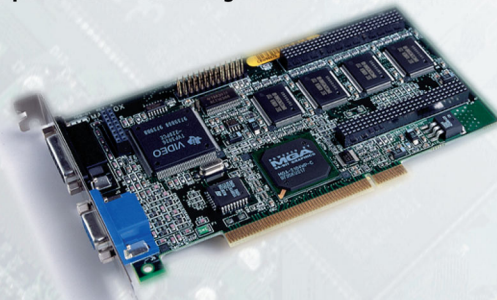
в режиме 2D — не обнаружены, в режиме 3D — поддерживает не все функции Direct3D.

Вывод:

как 3D ускоритель данную карту можно рассматривать лишь с большой натяжкой (ускорение на уровне Direct3D с поддержкой большинства функций Direct3D), но как 2D — превосходна.

MATROX MILLENNIUM II

акселератор: MGA 2164WP-C
память: 4 Mb WRAM (также выпускается вариант с 8 Mb)
RAMDAC: 220 Mhz
ориентировочная цена в Москве: ~160-180\$
драйверы версии: 3.81
где скачать: <http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/drivers.htm>



Достоинства:

высокая 2D производительность, возможность наращивания памяти (до 16 Mb), отличные утилиты управления, выпускается также и в AGP версиях.

Недостатки:

высокая цена; в режиме 2D — не обнаружены, в ре-

Звоните. Мы
всегда предложим
вам лучшие цены!

MATCH PRICE!

МКС
CLUB

**Мультимедиа
Клуб**

ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюменский ЦУМ:
(3452) 361-460
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2
E-Mail: azazello@online.ru
Розничная продажа:
«Диалон»,
Савеловский компьютерный рынок
(м. «Савеловская», Суэцкий Вал, д.5)

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA

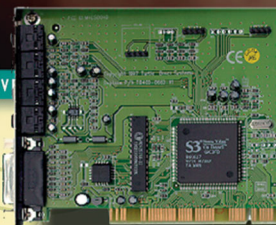
Что нового происходит в мире мультимедиа?..

Новые звуковые платы
стали

**...ЛУЧШЕ
...ПРОЩЕ
...ДОСТУПНЕЕ**



64 Voice 4Mb Synth, DSL, 20-bit S/PDIF, DirectX Optimized



64 Voice 4Mb DSP Synth, DSL, SRS, DirectX Optimized

Москва: "Формоза" (м. Китай-город) 917-0125 • "Компьютерный мир" (м. Тургеневская) 928-7392 • "Глэдис" (м. ВДНХ) 974-6005 • "Никс" (м. Алексеевская) 216-6934 • "Техмаркет" (м. Динамо) 212-4750 • "Все для дома" (м. Китай-город) 200-3118 • "Марекс" (м. Полежаевская) 195-6983 • "Диал-Электроникс" (м. Китай-город) 917-0022 • "Астроваз-Информатик" (ВДНХ) 181-9970 • "R-Style" (м. Отрадное) 903-6818 • "Новалайн" (м. Авиамоторная) 273-8948 • Митинский рынок, место С-14 • Магазины "Game Land" • "Линк" (м. ВДНХ) 755-9548 • "Норд" (м. Красные ворота) 207-0048

Региональные: "Астерия Клуб" (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • "КО-Систем" (г. Уфа) (3472) 530-561 • "Комплекс Про" (г. Томск) (3822) 259-522 • "О'Key" (г. Краснодар) (8612) 547-443 • "Player Club" (г. Волгоград) (8442) 344-268 • "Кит" (г. Самара) (3462) 790-080 • "ДИ&К" (г. Ростов) (8632) 527-573 • "Велгас" (г. Новосибирск) (3832) 216-164

ГАРАНТИЯ — 1 ГОД

MULTIMEDIA STUDIO • SAMPLE CDS PRODUCTION • TEST LABS • PROMOTION • ADVERTISING • WWW • CONSULTING



Оптовый отдел: 943-9290, 943-9293



Все логотипы и торговые марки являются собственностью соответствующих компаний.

Наши специалисты
осуществляют настройку
и upgrade компьютеров.

Мультимедиа Дайджест

HTTP://WWW.MPCDIGEST.RU

— лучший источник информации о новых технологиях:
мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и многое другое!

**НОВЫЙ
WWW-АДРЕС!**

время, необходимое на загрузку текстур. Режим **CLUT-4** (16 цветов) — применяется для простейших текстур, таких как кирпичи или камни; режим **CLUT-8** (256 цветов) — для более сложных. На сегодняшний день только графический акселератор **Mystique** компании **Matrox** (графический процессор **MGA-1064/1164SG**) поддерживает оба формата и может хранить уникальные параметры **CLUT** для каждой текстуры.

Многоуровневые
текстуры
(MIP mapping)

При нанесении текстур на полигоны их часто приходится растягивать или, наоборот, сжимать в зависимости от того, приближается объект или удаляется. Чтобы улучшить детализацию и качество изображения подобных масштабируемых объектов, используется метод создания многоуровневых текстур — **MIP mapping**. В этом случае каждая текстура состоит из трех фрагментов (или **MIP-уровней**) разного размера. **MIP-уровень** текстуры определяется размером полигона. Эта функция может быть программная или аппаратная, причем второй вариант реализуется с помощью разных алгоритмов и требует очень высокой производительности графической подсистемы, что в конечном счете сказывается на цене.

Использование
«тумана» (Fogging)

Стараясь по возможности не загружать процессор, разработчики часто идут на некоторые уловки с целью снизить объем данных, необходимых для рендеринга определенных сцен. Один из наиболее распространенных приемов — это «напустить туману», т. е. «спрятать» часть изображения за пеленой (и, естественно, не прорисовывать ее). Этот эффект создается за счет смещения цветовых значений текстур с белым цветом. Такой трюк чаще всего используется при построении ландшафтов в авиасимуляторах. Аппаратная реализация этой функции может сэкономить до 10–15% ресурсов системы.

жиме 3D — поддерживает не все спецэффекты.

Вывод:

как 3D ускоритель данную карту можно рассматривать лишь с большой натяжкой (ускорение на уровне Direct3D с поддержкой большинства функций Direct3D). Ее истинное место — в ПК для работы с графикой в среде Windows NT.

ATI XPERT@PLAY

акселератор:

ATI 3D RAGE PRO

память:

8 Mb SGRAM (также выпускается вариант с 4 Mb)

RAMDAC:
230 Mhz

ориентировочная
цена в Москве:
~180\$ (OEM),
~200\$ (Retail)

драйверы

версии:

5.00-C5P-WEB

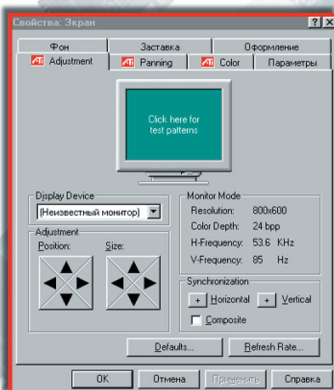


где скачать:

<http://support.atitech.ca/drivers/3drage-pro.html>

Достоинства:

высокая 2D производительность, возможность наращивания памяти (для варианта с 4 Mb), неплохие утилиты управления режимами экрана, выпускается также и в AGP версиях, имеется TV-out, в комплект входят кабели для подключения к TV-out.



Недостатки:

в режиме 2D — не обнаружены, в режиме 3D — поддерживает не все спецэффекты, высокая цена.

Вывод:

как 3D ускоритель

данную карту можно рассматривать лишь с большой натяжкой (ускорение на уровне Direct3D с поддержкой большинства функций Direct3D).



№9 REVOLUTION 3D

акселератор:

Ticket To Ride

память:

8 Mb WRAM (также выпускается вариант с 4 Mb)

RAMDAC:

IBM RGB526

драйверы версии:

9.7

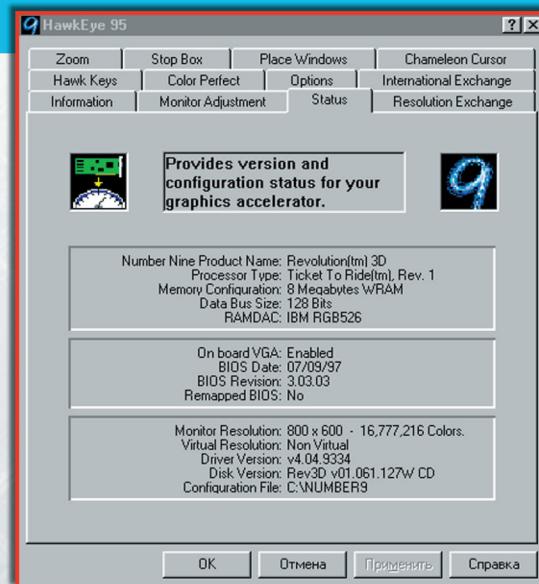
ориентировочная

цена в Москве:

4Mb ~130\$ (OEM), 8Mb ~200\$ (OEM)

адрес в интернет:

www.nine.com



Достоинства:

высокая 2D производительность, возможность наращивания памяти (для варианта с 4 Mb), неплохие утилиты управления режимами экрана, выпускается также и в AGP версиях.



Недостатки:

высокая цена; в режиме 2D — не обнаружены, в режиме 3D — поддерживает не все спецэффекты

Вывод:

как 3D ускоритель данную карту можно рассматривать лишь с большой натяжкой (ускорение на уровне Direct3D с поддержкой большинства функций Direct3D): этот ускоритель создан для работы, а не для игр.

ACCEL STAR II

акселератор:

3D Labs Permedia 2

память:

8 Mb SGRAM (также выпускается вариант с 4 Mb)

RAMDAC:

TVP4020

драйверы версии:

4.6.06 и 4.10.01.2105-0342 WHQL

ориентировочная

цена в Москве:

4Mb ~140\$ (OEM), 8Mb ~200\$ (OEM)

адрес в интернет:

http://www.accelgraphics.com/drivers_95.htm

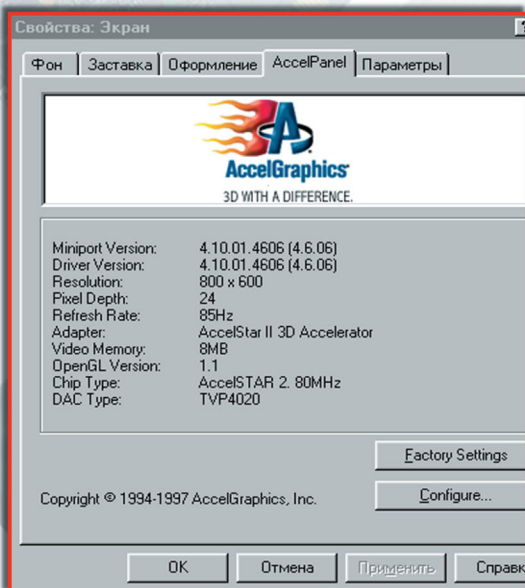
<http://www.3dlabs.com/drivers/index.html>

Достоинства:

высокая 2D производительность, поддерживает все функции Direct3D, ускорители серии Permedia 2 поддерживаются многими производителями игр. В Quake II в режиме OpenGL поддерживает разрешения вплоть до 1280x960!!!

Недостатки:

высокая цена; для корректной работы Quake II (см. снимки экрана на следующей странице) пришлось заменить драйверы на более свежие (переписанные с <http://www.accelgraphics.com> сбились во время запуска Quake II) с web-сайта 3Dlabs (<http://www.3dlabs.com/drivers/>). По реализации световых спецэффектов в режиме реального времени сильно проигрывал всем ускорителям на основе 3Dfx (Graphics/Rush/Voodoo2) и даже Matrox M3D.



Вывод:
отличная карта по всем параметрам; если для Вас не обязательна поддержка 3Dfx — лучший выбор.

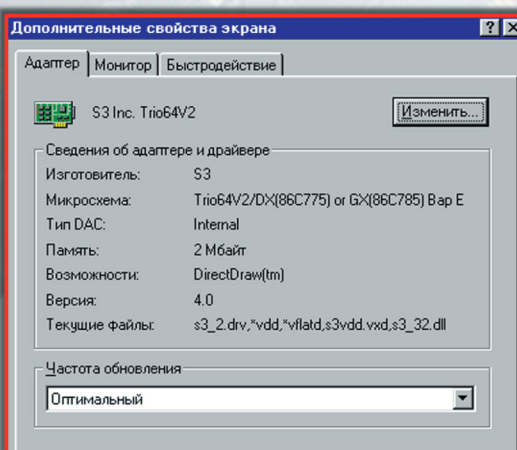
NO-NAME

(изготовитель остался неизвестным)

акселератор: S3 Trio64V2/DX
память: 2 Mb EDO DRAM
RAMDAC: 170 Mhz
ориентировочная
цена в Москве: ~25-30\$

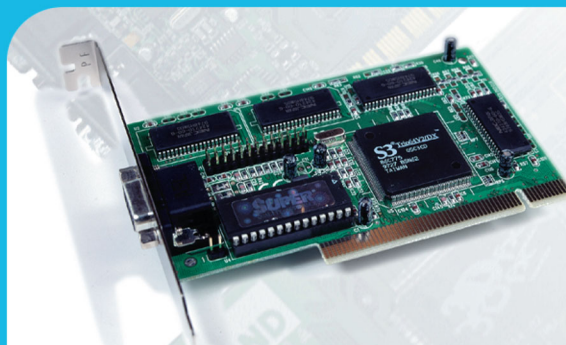
Достоинства:
Документация на русском языке, невысокая цена.

Недостатки:
в режиме 2D — не обнаружены, режим Direct3D не поддерживает.



Смешивание
текстур
(Blending)

Смешивание — это визуальный эффект, который позволяет разработчику «комбинировать» текстуры перед нанесением их на объект, благодаря чему можно добиться очень интересных результатов и спецэффектов. Проще всего реализовать эту функцию, задав степень прозрачности верхней текстуры и прорисовав только часть пикселей, составляющих ее изображение. Такой метод обычно используется в недорогих графических акселераторах. В профессиональных системах применяется процесс альфа-смешивания (**alpha blending**), при котором учитываются и обсчитываются с учетом перспективы значения обеих исходных текстур, что требует от графической подсистемы очень высокой производительности.

**Вывод:**

Простенькая, но дешевая и вполне работоспособная пара для 3Dfx Voodoo Graphics.

Сбои в работе и примечания:

при использовании в паре с Matrox M3D показал результат на 11-13% меньше, чем Matrox M3D+ Matrox Mistique 220, но в тоже время при работе с 3Dfx Voodoo Graphics на 4% превзошел 3Dfx Voodoo Graphics+Matrox Mistique 220.

DIAMOND STEALTH II S220 (turbo)

акселератор: Rendition Verite V2K

память: 4 Mb SGRAM

RAMDAC: 170 Mhz

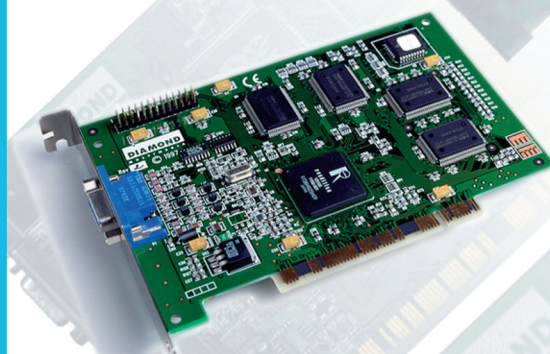
драйверы версии: 4.10.01.0101

ориентировочная

цена в Москве: ~90-100\$

где скачать:

http://www.diamondmm.de/diamondde/DRIVER/DIAMOND/STEALTH/ST2_220/files.htm

**Достоинства:**

поддерживает все функции Direct3D, невысокая цена при хорошей 2D производительности, ускорители серии Rendition поддерживаются многими производителями игр.

Недостатки:

не очень удачная программа установки, пришлось заменить драйверы на более свежие; погрешности изображения в WizMark; upgrade поддержки режима OpenGL для Quake II переписанный с <http://www.rendition.com/download.html> (refv1kb5.zip 0.2 Mb for Q2 + OpenGL_ICD.zip 0.2 Mb) не работает.

Вывод:

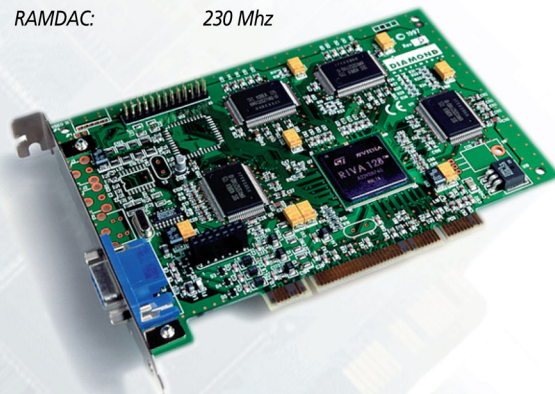
неплохая карта для тех, кто иногда запускает игры в перерывах между работой или для не очень притязательного игромана.

DIAMOND VIPER V330

акселератор: nVIDIA RIVA 128

память: 4 Mb SGRAM

RAMDAC: 230 Mhz



драйверы версии: 4.10.01.0023

ориентировочная

цена в Москве: ~160-180\$

где скачать:

<http://www.diamondmm.de/diamondde/DRIVER/DIAMOND/VIPER/VIPER330/files.htm>

Достоинства:

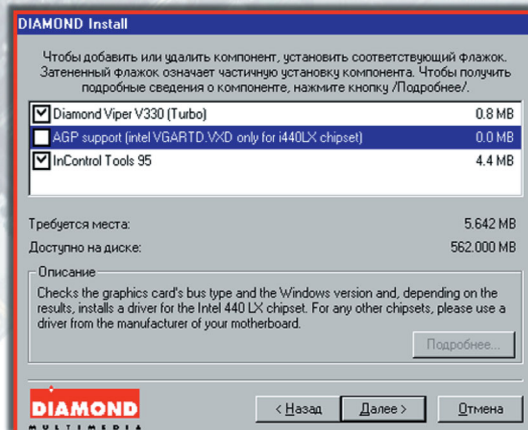
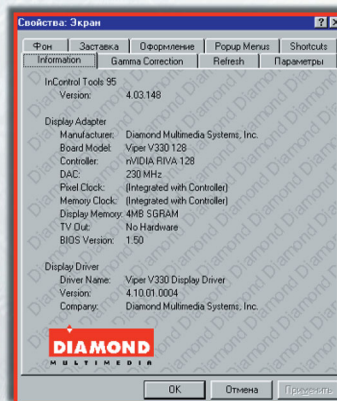
поддерживает все функции Direct3D, хорошая 2D производительность, выпускается также и в AGP версии, ускорители RIVA 128 поддерживаются многими производителями игр, драйверы версии 4.10.01.0023 русифицированы.

Недостатки:

сырая программа установки, пришлось заменить драйверы на более свежие; погрешности изображения в WizMark; во время тестирования Quake II часто зависала.

Вывод:

возможно, последующие драйверы исправят положение, но пока что я не нашел ни одного веского довода для подобной покупки.



Saitek®



Высочайшее качество (гарантия на все джойстики 1 год), самые последние технологии материалов, эргономичный дизайн, несколько высших наград на последней выставке ЕЗ.

Все это продукция фирмы Saitek. Более 15 моделей.

Приглашаем к сотрудничеству фирмы и всех заинтересованных лиц на самых выгодных условиях. Особые программы для региональных дилеров.

Звоните, обязательно договоримся!

TAITRONIC

Ул. Пречистенка, д. 40, строение 3

Тел.: (095) 246-94-89; Факс: (095) 245-93-99

E-mail : ab3252@mail.sitek.ru



Saitek X7-34



Saitek X6-31M



Saitek X8-30

Фирмы и магазины где вы можете приобрести джойстики фирмы Saitek:

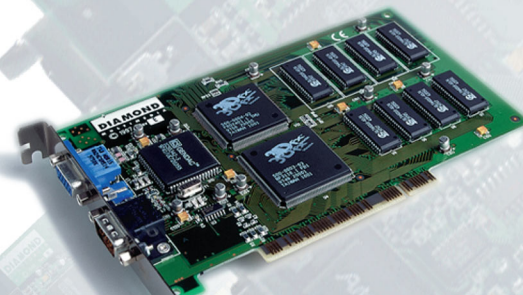
Компьютерные супермаркеты концерна "Белый Ветер-ДВМ" (т. 928-7392). Школа XXI век (Детский Мир: т. 926-2136, ВДНХ: т. 785-0600). Фирма Орки (Ленинский проспект, т. 236-0005, ул. Садовническая д. 25, т. 230-5276). Фирма НТ (т. 935-8727(17)). Виртуальный Клуб (т.935-8844). Магазин АрБайт (метро «пр-кт Вернадского», т. 432-9326). Астоваз&RRC (ВДНХ: т. 181-9970). Game Land (с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т. 288-3218)



Т.к. все акселераторы на основе 3Dfx Voodoo (Graphics, Rush и Voodoo2) поддерживают все Direct3D функции и аппаратную поддержку Glide, а список игр, поддерживающих данный ускоритель, превысил 200 наименований. 3D ускорители на основе Voodoo являются явным лидером и лучшим вариантом из имеющихся на данный момент.

DIAMOND MONSTER 3D

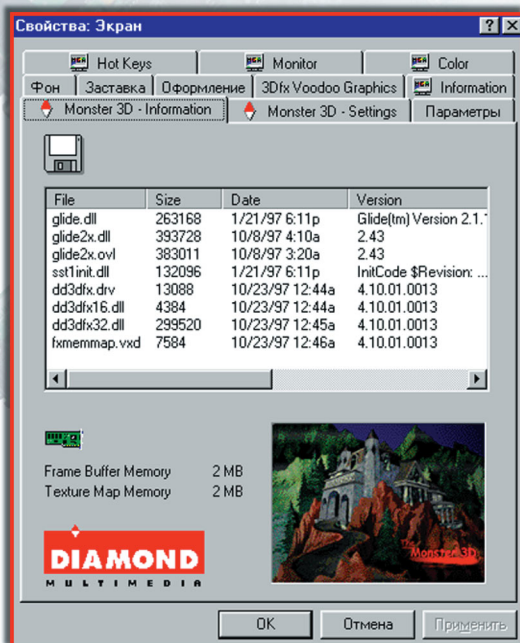
акселератор: 3Dfx Voodoo Graphics
память: 2 Mb texture + 2 Mb frame buffer
ориентировочная цена в Москве: ~160\$ (OEM)
адрес в интернет: <http://www.diamondmm.ru>



Достоинства:
высокая производительность, средняя цена.

Недостатки:
драйверы, входящие в комплект поставки (1.08), далеки от совершенства, так что пришлось переписать обновленные (1.09 <http://www.diamondmm.de/diamondde/driver/DIAMOND/GAMEBRD/MONSTR3D/files.htm>) драйверы, после чего карта стала работать стабильнее.

Вывод:
хорошая карта, если забыть о проблемах с установкой.



HELIOS 3D Voodoo EDITION

акселератор: 3Dfx Voodoo Graphics
память: 2 Mb texture+2 Mb frame buffer
ориентировочная цена в Москве: ~155-170\$



адрес в интернет: <http://www.a-trend.com/products/vgacard/atc2465.htm>

Достоинства:
высокая производительность, средняя цена, в комплект поставки входит полная версия Final Racing и демо-версии Terracide и Tomb Raider.

Недостатки:
единственный ускоритель на базе 3Dfx Voodoo Graphics, отказавшийся работать на повышенной (по сравнению с устанавливаемой по умолчанию) частоте.

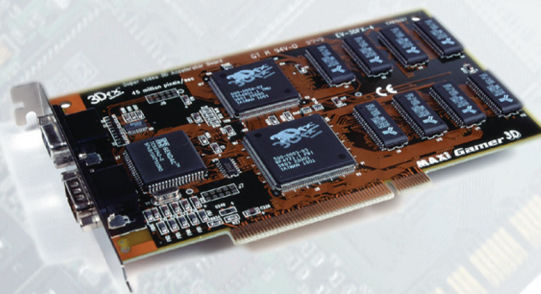
Вывод:
неплохая карта, но при близкой цене Maxi Gamer 3D или Magic 3D кажутся более предпочтительными.

MAXI GAMER 3D

акселератор: 3Dfx Voodoo Graphics
память: 2 Mb texture + 2 Mb frame buffer
ориентировочная цена в Москве: ~170\$

адрес в интернет: <http://www.guillemot.com>

Достоинства:
высокая производительность, средняя цена.



Недостатки:
не обнаружены.

Вывод:
хорошая карта, удовлетворяющая всем требованиям.

SKYWELL MAGIC 3D

акселератор: 3Dfx Voodoo Graphics
память: 2 Mb texture+2 Mb frame buffer
ориентировочная цена в Москве: ~160-170\$



адрес в интернет: <http://www.magic-3d.com>

Достоинства:

высокая производительность, средняя цена, в комплекте прилагается 60 стр. каталог игр, поддерживающих 3Dfx.



Недостатки:
не обнаружены.

Вывод:

хорошая карта, удовлетворяющая всем требованиям.

MIRO HISCORE 3D (Аналог CANOPUS PURE 3D)



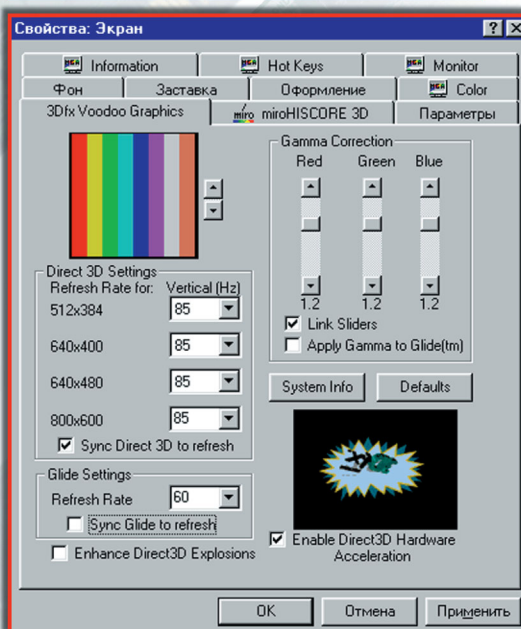
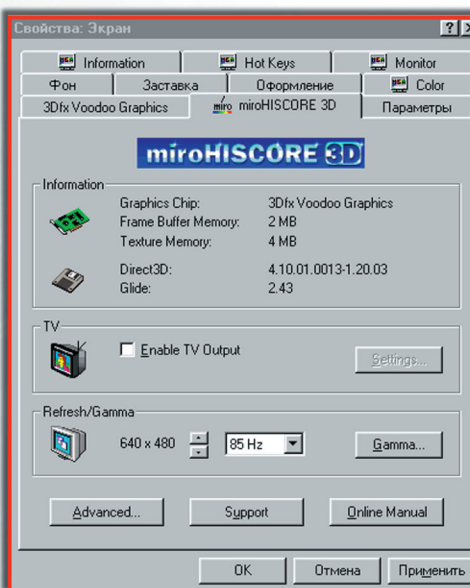
акселератор: 3Dfx Voodoo Graphics

память: 4 Mb texture + 2 Mb frame buffer

ориентировочная цена в Москве: ~200\$

адрес в интернет:

<http://www.miro.de/graphics/mediae.htm>



CANOPUS PURE 3D (Аналог MIRO HISCORE 3D)

акселератор: 3Dfx Voodoo Graphics

память: 4 Mb texture + 2 Mb frame buffer

ориентировочная цена в Москве: ~200\$

адрес в интернет:

http://www.canopuscorp.com/pure3d/p3d_software.htm



Достоинства:

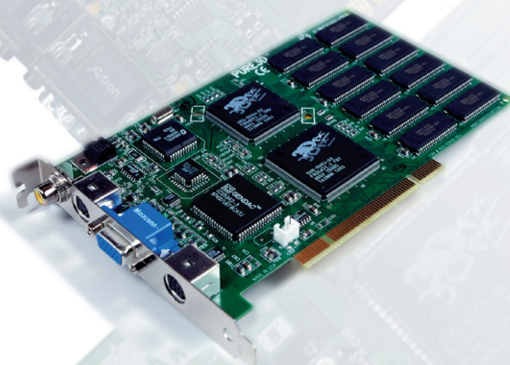
удобная утилита установки, очень удобное меню настроек, высокая производительность, TV-out; за счет 6Mb памяти доступны большие разрешения.

Недостатки:

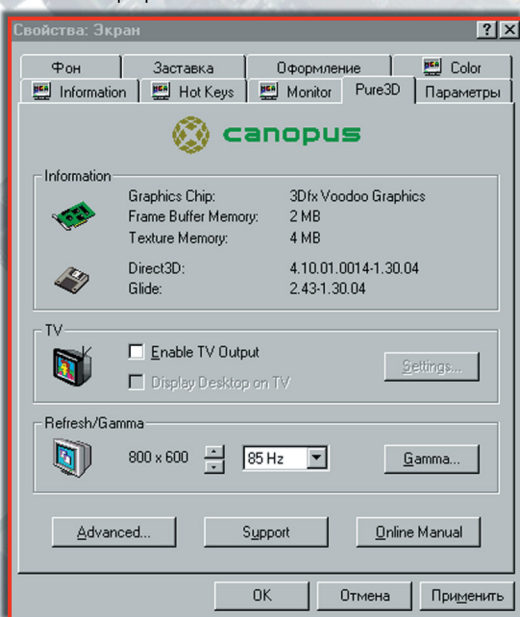
не обнаружены.

Вывод:

отличная карта, удовлетворяющая всем требованиям.

**Достоинства:**

удобная утилита установки, очень удобное меню настроек, высокая производительность, TV-out, в комплект входят кабели для подсоединения к TV-out; за счет 6Mb памяти доступны большие разрешения.

**Недостатки:**

не обнаружены.

Вывод:

отличная карта, удовлетворяющая всем требованиям.

VIEWTOP 3D VULCAN B3D-FX2

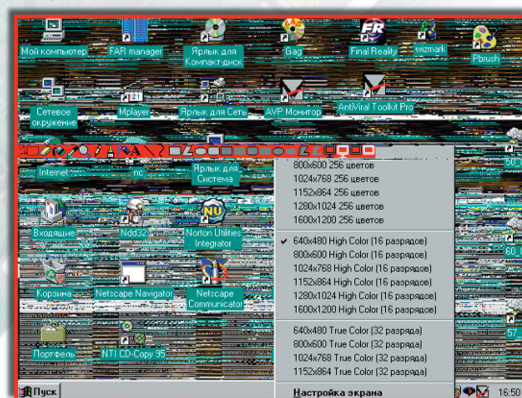
акселератор: 3Dfx Voodoo Rush
память: 2 Mb texture+4 Mb frame buffer
ориентировочная
цена в Москве: ~160-170\$
адрес в интернет:
<http://www.awaycom.ch/product/viewtop/vulcan.htm>
<http://www.viewtop.com/html/faq.htm>

**Достоинства:**

поддерживает оконный и полноэкранный режимы; возможно использование больших, по сравнению с 3Dfx Voodoo Graphics, разрешений.

**Недостатки:**

Test Drive 4, Nuclear Strike, Turok и Wing Commander: Prophecy зависли (возможно, из-за неудачных драйверов, поставляемых в комплекте), временами глючит 2D акселератор; производительность, в зависимости от режима, ниже на 65-85%, чем у 3Dfx Voodoo Graphics.

**Вывод:**

не имеет смысла приобретать, т.к. за эти деньги можно приобрести ускоритель на основе 3Dfx Voodoo Graphics.

CREATIVE 3D BLASTER VOODOO²
(Аналог DIAMOND MONSTER VOODOO²)

акселератор: 3Dfx Voodoo2

память:

4 Mb texture+4 Mb frame buffer (также выпускается вариант с 12 Mb — 8 Mb texture+4 Mb frame buffer)

цена в США: ~229\$

ожидаемая

цена в Москве: ~270-300\$

адрес в интернет:

<http://www.soundblaster.com/voodoo2/resources.html>

**Достоинства:**

2 отдельных процессора под обработку текстур (по 2 Mb на каждый, с поддержкой до 4Mb на процессор), возможность установки 2-х Voodoo2 одновременно, что позволяет увеличить производительность и выдавать на каждый экран виртуального шлема картинку с частотой 120 Hz; наивысшая производительность из всех протестированных 3D акселера-

ВРЫВАЯСЬ В МИР НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

DIAMOND
MULTIMEDIA

Diamond Monster 3D II

- Непреодолимая 3D-энергия! 3D графика — шокирующе реальна!
- Используя 3Dfx Voodoo2 chipset - продукт нового поколения, Diamond Monster 3D II сметает предыдущие стандарты качества,
- Почти в три раза превышает мощь и реализм предыдущего медалиста — Monster 3D.

Diamond Stealth 3D 2000 Pro 2Mb PCI OEM

- Мощный мультимедиа-акселератор для 2D, 3D игр и видео
- Высокое разрешение и эргономическая частота обновления
- Идеален для презентаций и игр через TV выход

Diamond Monster 3D 3000XL 4Mb PCI Retail

- Сверхвысокая 3D производительность
- Непрерывное и согласованное воспроизведение кадров
- Поддержка полноэкранных игр

Diamond Fire GL 1000 Pro 8Mb PCI Retail

- Идеален для Windows NT™ профессионалов, опытных пользователей Windows®95 и фанатов компьютерных игр
- Включает прикладной инструментальный для работы в AutoCAD

Diamond Viper V330 4Mb PCI OEM/Retail

- Реальная 128 -разрядная 2D и 3D графика
- Максимальная Direct3D™ производительность под Windows®

Diamond Stealth II S220 4Mb PCI OEM

- Высокоскоростной мультимедиа-акселератор для 2D и 3D графики
- Лучшая в своём классе 3D графика
- Технология TrueMedia™ для акселерированного воспроизведения видео

А также адаптеры:

Diamond FirePort 20 SCSI

Diamond FirePort 40 SCSI-3



ТОРГОВАЯ СЕТЬ КОНЦЕРНА БЕЛЫЙ ВЕТЕР-ДВМ

Компьютерный супермаркет

Никольская ул., 10/2 928-7392

Фирменный магазин ROVER

Ленинский пр-т, 66. 135-3021, 135-0006

Краснобогатырская ул., 44 269-2211

Специализированный магазин мониторов

Ленинградское шоссе, 3 742-3836

Специализированный магазин портативных компьютеров

Смоленская пл., 13/21 241-4908

Компьютерные магазины торговых домов

ГУМ, 1-й этаж, линия 3 929-3159

ЦУМ, ул. Петровка, 2 292-7489

Офис Клаб, ул. Профсоюзная, 63, пав. "Станкоимпорт" 335-4083

ГУМ на Садовом

Садовая-Кудринская ул., 7 254-5394



**КОНЦЕРН
БЕЛЫЙ ВЕТЕР-ДВМ**



ДИСТРИБЬЮТОРСКИЙ ЦЕНТР

Краснобогатырская ул., 44

269-1776

913-5185

факс: 913-5188

ФИЛИАЛЫ

Красноярск:

(3912) 21-0477

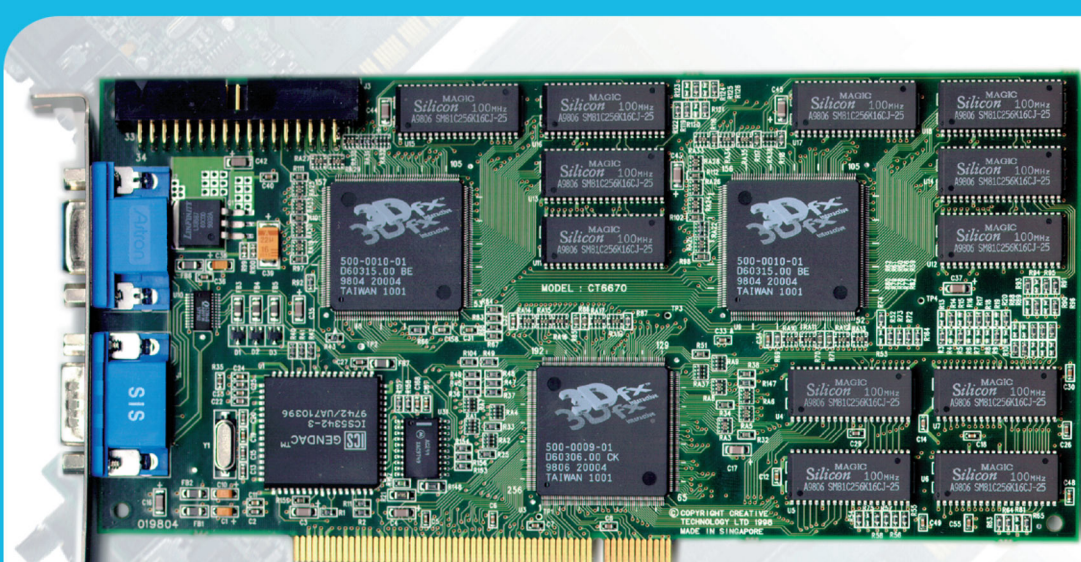
Хабаровск:

(4212) 22-2014

Екатеринбург:

(3432) 51-2772

Справки и заказы: 928-7392, 928-7394; факс: 921-0077. Internet: www.whitewind-dvm.com



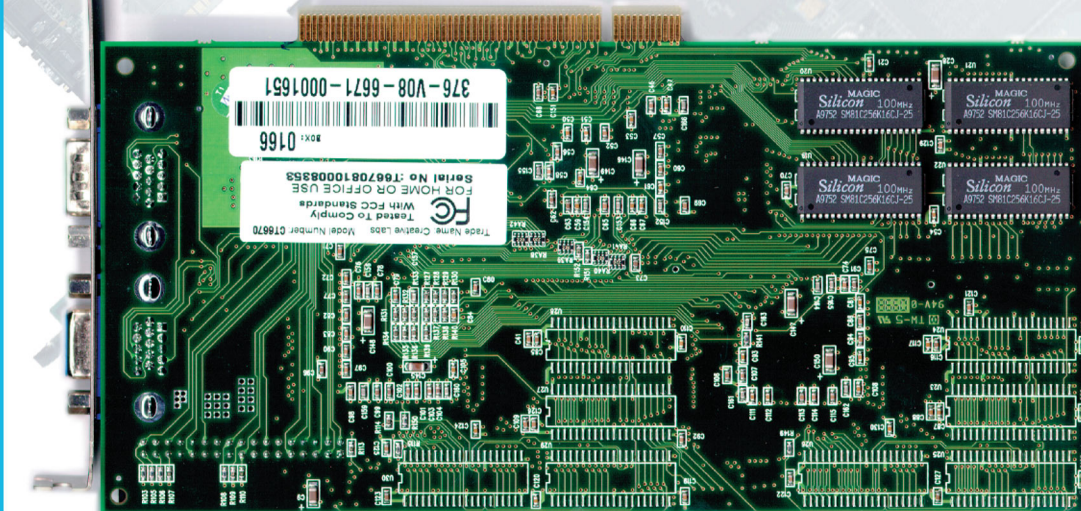
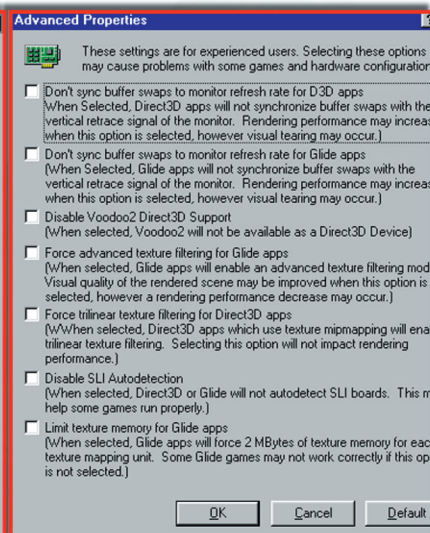
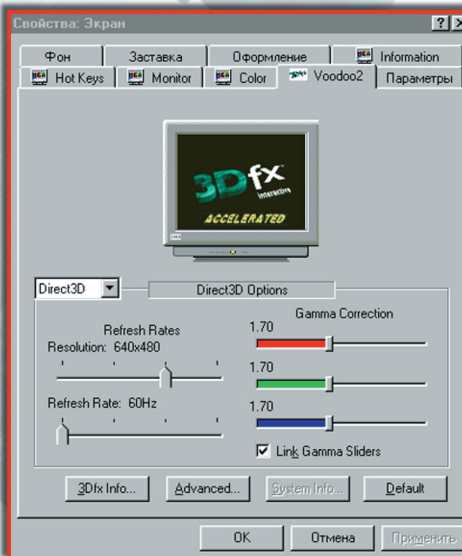
торов, возможность использования разрешения вплоть до 1024x768. На удивление близкие результаты вне зависимости от разрешения (Quake II запусклся в режимах 512x384, 640x480 и 800x600), совместим, за некоторым исключением (более подробно можно узнать по адресу: <http://www.3dfx.com/products/products/v2supportguide.html>) с играми для 3Dfx Voodoo Rush и Voodoo Graphics. Устойчиво работал в режимах 50, 57 и 60 Mhz, хотя, как ни странно, результаты были почти идентичны (по информации из интернет он способен поддерживает частоты до 90-100 Mhz, но из-за недоработанных драйверов я не рискнул запускать Voodoo2 в этих экстремальных режимах). В комплект поставки входят полные версии Ultimate Race, G-Police и Incoming. G-Police удалось запустить в разрешении 1024x768. Во всех остальных играх — только до 800x600.

Недостатки: недоработанные драйверы (обновление на последнюю версию от 10.03.98 не принес-

ло желаемого результата), высокая цена. Nuclear Strike шел с сильными сбоями.

Вывод:

потенциальный лидер среди 3D ускорителей. Как только производители начнут выпуск игр, использующих все возможности Voodoo2, возможностей предшественников окажется недостаточно. Учитывая то, что как и в случае с Voodoo Rush и Voodoo Graphics, одновременно акселераторы на основе Voodoo2 будут выпускать несколько производителей — можно ожидать наборы более устойчивых драйверов, некоторого снижения цен, а так же выпуск более дешевых OEM-версий.



Т.к. производительность Quake2 в режиме программного ускорения зависит от мощности CPU — результаты карт, не поддерживающих ни OpenGL, ни 3Dfx OpenGL, ни PowerVR, оказались весьма близкими.

Сводная таблица производительности:

	WizMark 3.0	Final Reality 1.01	Quake II v.3.14 640x480	Quake II v.3.14 512x384
Matrox M3D	не прошел#	1.74	14.8	15.8
Matrox Mistique 220	не прошел#	1.44	10.3*	13.2*
Matrox Millennium II	не прошел#	1.40	10.2*	13.0*
ATI XPERT@Play	14 230	2.76	10.3*	13.2*
#9 Revolution 3D	10 698	1.89	10.4*	13.4*
Accel Star II	не прошел#	1.96	14.7	17.3
S3 Trio64V2/DX	не прошел#	0.3	10.1*	13.0*
Diamond Stealth II s220	14 158	2.39	10.1*	12.9*
Diamond Viper V330	16 362	3.41	10.1*	13.0*
Diamond Monster 3D	20 565	2.31	23.5/26.3**	30.7/31.2**
Helios 3D Voodoo Edition	20 695	2.48	24.4/завис**	30.8/завис**
Maxi Gamer 3D	20 779	2.49	23.4/26.3**	30.5/31.1**
SkyWell Magic 3D	20 024	2.44	24.4/27.3**	30.9/31.4**
Miro HiScore 3D	20 619	2.52	23.8/26.6**	30.8/31.5**
Canopus Pure 3D	20 716	2.49	23.7/26.4**	30.0/30.5**
ViewTop 3D Vulcan	20 093	2.62	14.9	18.4
Creative 3D Blaster Voodoo2	20 637	2.43	34.1/34.4**	34.3/34.5**

* — программное ускорение

** — в режиме 57 Mhz

— при запуске WizMark 3.0 появилось следующее сообщение об ошибке: «данный 3D-акселератор из-за ограниченной поддержки функций альфа-смещения текстур не обеспечивает многоуровневую текстурную обработку и не может осуществлять световые спецэффекты».

WizMark Benchmark

This 3D Hardware, due to limited alpha-blending support, does not feature multi-pass texture modulation required for implementing lighting maps. WizMark Lite does not require alpha-blending. Please rerun WizMark with the 'lite' option.

OK

Т.к. по потребительским качествам (6Mb RAM и TV-out) и умеренной цене лучшими оказались Miro HiScore 3D и Canopus Pure 3D, привожу таблицу производительности Quake II на ПК различной конфигурации (чтобы потенциальный покупатель мог себе представить, что он получит, установив 3D ускоритель на свой ПК) на примере Miro HiScore 3D.

Тестирование проводилось на ПК следующих конфигураций:

P100/133/166/200/166MMX/200MMX/
P225MMX***

MB ASUS P55T2P4 (PLB cache 512 Kb), 32 Mb SIMM EDO RAM 60 ns, Windows 95 OSR2 (RUS) FAT16, DirectX 5.0, HDD Quantum Fireball ST Ultra ATA 6Gb (разделенный на 2Gb+2Gb+2Gb), SVGA видеоадаптер Matrox Mistique 220 4 Mb BIOS 1.6, драйверы версии 3.81, Glide версии 2.43 и драйверы Direct3D версии 2.15.

AMD K6-200

MB ASUS TX97-XE (PLB cache 512 Kb), 32 Mb SDRAM DIMM 12 ns, Windows 95 OSR2 (RUS) FAT16, DirectX 5.0, HDD IBM DHEA-36480 Ultra ATA 6Gb (разделенный на 1Gb+1Gb+2Gb+2Gb), SVGA ви-

деоадаптер Matrox Mistique 220 4 Mb BIOS 1.6, драйверы версии 3.81, Glide версии 2.43 и драйверы Direct3D версии 2.15.

PII-233/262.5****

MB ASUS P2L97 (PLB cache 512 Kb), 64/32***** Mb SDRAM DIMM 12 ns, Windows 95 OSR2 (RUS) FAT16, DirectX 5.0, HDD IBM DHEA-36480 Ultra ATA 6Gb (разделенный на 1Gb+1Gb+2Gb+2Gb), SVGA видеоадаптер Matrox Mistique 220 4 Mb BIOS 1.6, драйверы версии 3.81, Glide версии 2.43 и драйверы Direct3D версии 2.15.

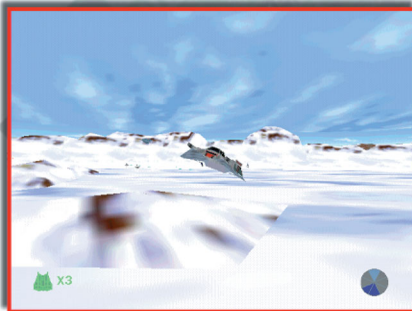
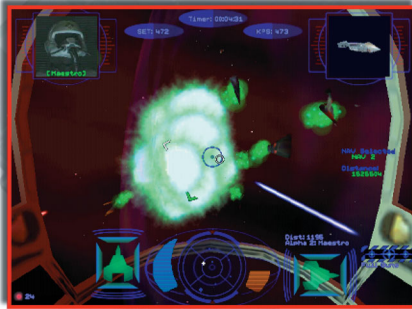
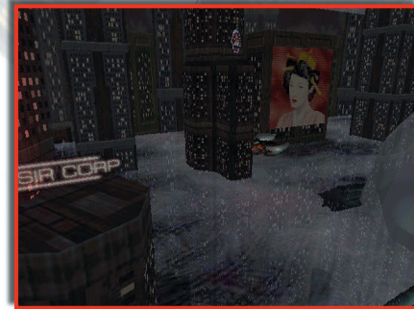
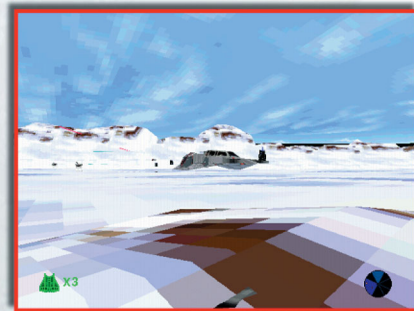
Процессор	Quake II v.3.14 640x480	Quake II v.3.14 512x384
	программное ускорение/50Mhz/57Mhz	программное ускорение/50Mhz/57Mhz
Pentium-100	6.8/17.1/17.1	8.7/17.3/17.3
Pentium-133	8.4/20.7/21.0	10.6/22.0/21.8
Pentium-166	9.3/22.4/24.3	11.7/25.1/25.6
Pentium-200	10.2/23.3/25.4	12.9/28.9/28.4
Pentium-166MMX	10.3/23.8/26.6	13.2/30.8/31.5
Pentium-200MMX	11.3/24.3/27.4	14.6/33.6/34.7
Pentium-225MMX***	15.2/22.2/29.2	11.6/32.6/38.6
AMD K6-200	9.3/22.4/24.1	10.8/23.9/25.6
Pentium II-233	14.5/21.4/27.9	18.7/31.8/39.0
Pentium II-262.5****	16.2/21.8/26.7	21.0/31.1/37.4

*** — Pentium 166MMX при разгоне процессора за счет выставления большей частоты шины (3x75 Mhz)

**** — Pentium II-233 при разгоне процессора за счет выставления большей частоты шины (3.5x75 Mhz)

***** — PII-233 с 64 Mb, а PII-262.5 с 32 Mb

На примере снимков экрана, расположенных справа хотелось бы визуально показать разницу между 3D ускорителями, поддерживающими все функции Direct3D (Matrox M3D, Diamond Stealth II s220, Diamond Viper v330 и все ускорители на основе 3Dfx Voodoo), или только часть из них (Matrox Mistique 220, Matrox Millenium II, ATI XPERT@Play, №9 Revolution 3D).

СИ**Полная поддержка Direct3D-функций****Shadows of the Empire****Shadows of the Empire****Final Reality****Wing Commander: Prophecy****Wing Commander: Prophecy****Wing Commander: Prophecy****Частичная (ограниченная) поддержка Direct3D-функций**



Defender®

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ОФИСНЫЕ АКСЕССУАРЫ

Чистый звук рядом с Вами...



АЭРТОН: ул. Пятницкая, 59 (м. «Добрынинская»). 951-6023 **ДЕНДИ:** ул. Красная Пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»). 252-2911; ул. Петровка, 12 (м. «Охотный ряд»). 200-6528. **ДИАЛ-ЭЛЕКТРОНИКС:** ул. Строителей, 11. 917-0022; ул. Новослободская, 14/19; Олимпийская деревня, Мичуринский пр-кт, 4, магазин «Люкс», 917-0022; ул. Молдавская, 4, 917-0022; ул. Краснопрудная, 12, 917-0022; ул. Садово-Каретная, 20; 917-0022. **ГЕЙМЛЭНД:** ск «Олимпийский», 8 подъезд, т/ц «Новый Колизей». 288-3218. **КОМПЬЮЛИНК:** Новый Арбат, 8. 913-6962; Щелковское шоссе, 5 (ТД «Эдельвейс»). 742-90-87; Ленинградское шоссе, 17. 742-4146; Новая Площадь, 10. 797-3197; Садовая-Триумфальная, 12/14. 209-5495; Кутузовский пр-кт, 33А. 249-2075. **ТЕХНОМАШ:** Каланчевский тупик, 3/5. 975-5300. **ФОРМОЗА:** ул. Авиамоторная, 57. 273-6464; ул. Профсоюзная, 98/1. 330-2767.



Продукт:
SideWinder Force
Feedback Pro
Тип: джойстик
Производитель:
Microsoft

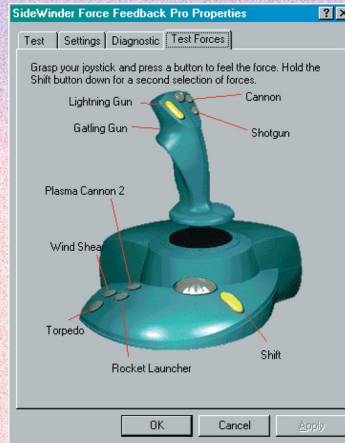
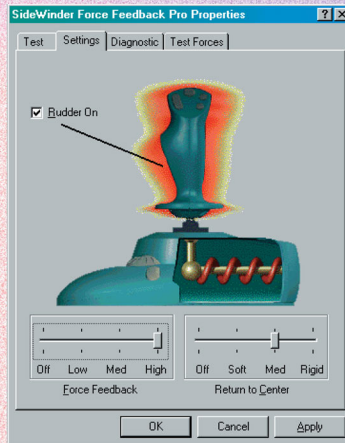
После установки программного обеспечения SideWinder Game Device Software у вас будет возможность самому настроить джойстик и запрограммировать кнопки в Profile Activator, либо воспользоваться одним из стандартных профилей для игр: MDK, Mechwarrior 2, Tomb Raider 2 и многих других. Эта часть не вызывает никаких нареканий, интерфейс очень удобен, каждой кнопке можно назначить определенную последовательность клавиш, причем, когда вы нажимаете кнопку на самом джойстике, она тут же подсвечивается и в меню софта в сопровождении сноски с названием. Однако я не смог найти способ запрограммировать колесико Dial, движение самой ручки джойстика (видимо, здесь жесткая привязка к курсорным клавишам) и его вращательное движение вокруг своей оси. Таким образом, поиграть, скажем, в Carnageddon, где для управления автомобилем служат не обычные курсорные клавиши, а клавиши NumPad, у меня не получилось.

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro — это джойстик с новыми возможностями, а именно имитацией разнообразных эффектов «отдачи», возникающих в процессе игры, будь то стрельба, столкновение автомобилей или взрыв от сброшенной с борта бомбардировщика бомбы.

Внешне он представляет собой внушительных размеров овальную платформу с удобной рукояткой и девятью кнопками: гашетка и еще три кнопки сверху на ручке, четыре функциональные кнопки на корпусе, круглое аналоговое колесико прокрутки **Dial** и кнопка **Shift** — тоже на корпусе. Гашетка в большинстве игр используется для стрельбы, другие кнопки на ручке, как правило, привязаны к пробелу, **Alt** и **Enter**, а кнопки на корпусе выполняют различные вспомогательные функции: циклический выбор оружия, прицеливания, увеличения/уменьшения расстояния до объекта, включение разнообразных переключателей в кабине и т.п. — в зависимости от игры. Кнопку **Shift** вы сможете использовать в сочетании с остальными кнопками для назначения им второй функции, которая будет выполняться при одновременном нажатии **Shift+кнопка** (программируются любые из девяти кнопок, в том числе и сама **Shift** может выполнять какую-либо назначенную пользователем функцию). Рычажок **Hat** на конце ручки может использоваться игрой для изменения положения внешней камеры по отношению к объекту или для изменения высоты (он работает по принципу встроенного во многие компьютеры notebook манипулятора посреди клавиатуры и переключается в 4-х или в 8-ми направлениях в зависимости от игры). Колесико **Dial** дает возможность плавно увеличивать, например, тягу или

высоту. Кроме того, сама ручка джойстика, кроме обычных движений, может поворачиваться вокруг своей оси градусов на 15 в обе стороны, что дает дополнительные возможности для управления персонажем в игре, например, так можно переместиться в сторону, прицелиться, изменить положение внешней камеры или повернуться в сторону, продолжая двигаться при этом в прежнем направлении (в играх с разделенным управлением корпуса и водителя-«башни» — таких, как, танковые симуляторы или автогонки типа Interstate'76).





Протестируйте работу джойстика в **Control Panel/Game Controllers**. Можно регулировать **Force Feedback** (отдачу, жесткость джойстика) и силу движения, возвращающего ручку в центр (как только вы обхватываете рукоятку и пытаетесь ее сдвинуть, джойстик словно оживает — это отслеживается специальными датчиками на ручке — она «сопротивляется», возникает возвратное усилие и ручка пытается перейти в центральное положение). Можно вообще отключить и то, и другое, и джойстик будет работать как

обычный. Здесь же можно проверить, как именно будет вести себя джойстик (стрельба, перемещение, мотор) в игре. Каждой кнопке здесь для определенности назначены различные функции, в том числе, кнопкам с **shift: Machine Gun, Plasma Gun, Rocket Launcher, Jump, Land, Engine** и др. На нажатие каждой из них рукоятка под вашей рукой будет реагировать по-разному. Вот примерно то, что вы чувствуете: например, при **Jump** джойстик дергается вперед, при **Land** — тянется назад, когда вы держите палец на га-

шетке — джойстик трясется — работает пулемет. Когда вы стреляете из ружья — ручка резко откидывается назад и плавно возвращается вперед, запускаете ракету — все наоборот, но более плавно. Когда работает мотор, джойстик еле заметно «урчит», дрожит. Когда дует ветер — рукоятка начинает трястись и вся вибрировать. Все это, конечно, впечатляет, и первое время радостная улыбка не сползает с лица обладателя джойстика, хочется попробовать его в игре.



Но не всякая игра пока поддерживает джойстики с **Force Feedback**, причем спецификации разных фирм могут не совпадать, скажем, **Need For Speed 2** поддерживает протокол **Inmersion Corp I-Force** и **CH Force FX**, но попытка автоопределить в опциях данный джойстик окончилась неудачей (протокол **Microsoft Force Feedback API** игрой не поддерживается — его поддержка добавлена только в **NFS2 SE**). В комплект стандартной поставки, помимо установочного софта, входят также: **Interstate'76** (2 CD) и **MDK** (только первая миссия — на диске с софтом).

Вот полный спектр ощущений, которые

целиком ложатся на вашу руку при игре в **MDK**:

- * на пути к планете джойстик весь трясется от ветра;
- * при каждом «шаге» бегом джойстик едва заметно отклоняется, создавая впечатление бега. Нормально стоять невозможно (можно только бежать) из-за того, что джойстик то и дело норовит отклониться;
- * когда вы умираете, ручка пару раз сильно дергается из стороны в сторону, что абсолютно дестабилизирует вас в играх с быстрым оживлением персонажа;
- * вход/выход в shiper-mode также сопровождается легким движением ручки. Кроме того, в этом режиме нельзя нормально навести прицел — джойстик оказывается то выше, то ниже, из-за того, что его нельзя просто остановить, ввиду отдачи;

* когда вы стреляете очередями, джойстик весь трясется, мешая бегать;

* при прыжках вверх/спрыгивании джойстик отклоняется назад и вперед соответственно, таким образом, если твердо не держать ручку, то после прыжка вперед и приземления герой сразу же отбежит назад из-за отдачи джойстика;

* при взрывах (бомбардировщик сбрасывает груз), когда экран трясется, джойстик тоже трясется;

* вас также перетряхивает при прямом попадании.

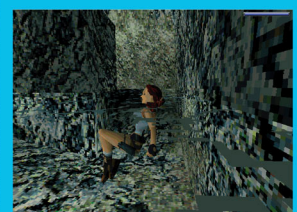


Впечатления от игры в **Interstate'76** не столь велики и сводятся к следующему: на дороге джойстик вибрирует; при стрельбе есть отдача (но не от ракет); при взрыве вашей машины, когда она кувыркается по земле —

джойстик трясет, при столкновениях и попаданиях — вас также трясет.

В целом джойстики с отдачей, и конкретно тот экземпляр, что попался нам, являются очередной ступенью, шагом эволюции игровых устройств, к которой пока привыкли еще немногие игроки и производители компьютерных игр. Однако за все более интерактивными способами развлечений будущее. И не признавать этого нельзя. Вот вам и еще один маленький шаг для индустрии.

СИ



Владимир ПРЫГИН aka
PnArdy

COMMAND & CONQUER II: TIBERIAN SUN

PC

Страна Игр МАЙ 1998

Мир C&C II полностью интерактивен, больше нет ни карты, ни юнитов, ни рек, ни препятствий — все сочетается, все взаимодействует, образуя единую систему.

Платформа: PC

Жанр: стратегия в реальном времени

Издатель: Virgin IE

Разработчик:

Westwood Studios

Дата выхода: декабрь 1998

Интернет:

www.westwood.com

Большой подарок на Рождество. Супер-хит. Сотни тысяч копий. Реклама. Много-много рекламы. Имя, известное миллионам. Прорыв сезона. Все это — **Command & Conquer II**. Сколько бы ни говорилось в прессе об этой игре, все равно многое останется недосказанным. То, чего так долго ждешь, не может не разочаровать. Поначалу с жадностью впитывая визуально-скриншотовую информацию, проглатывая все до последнего байта текста и последнего пикселя изображения, потом осознаешь, что про игру уже все знаешь и потому дальнейший процесс малоинтересен. Утверждение верно для любого популярного проекта, но не для этого. Поскольку ждем мы его не столько долго, сколько активно. В то время, как WarCraft III наглым образом переметнулся в какую-то космическую сторону (хотя, впрочем, не совсем), Westwood предпочла торговать воспоминаниями. Ничего удачнее не придумаешь.

Информация о **C&C II**, большей частью вымышленная авторами многочисленных фанатских сайтов, начала «проявляться» еще очень давно. В то время как сама Westwood предпочла хранить молчание. Теперь же поток прорвало и весьма значительная лавина информации обрушилась на головы тысяч стратегоманов по всему миру. Разумеется, по традиции компании, данные были представлены в виде скриншотов и пресс-релизов, а о действующей версии можно будет узнать, да и то в лучшем случае, на выставке Е3 в этом году. Ну а пока мы спешим поделиться с вами самими последними сведениями.

Славная история C&C, теперь все больше подходящая на настоящую полномасштабную Вселенную, с развивающимися в ней параллельными сюжетными линиями, множеством героев — от настоящих исторических личностей, которых мастера из Westwood быстро заставили плясать под свою дудку, до вымышленных, но от этого отнюдь не менее «живых» персонажей. Если Red Alert рассказал о предыстории C&C, то **Tiberium Sun** займется весьма неординарным выясне-

нием того, что же было после окончания страшной войны между GDI и NOD. Надо сказать, что сюжет на сей раз весьма и

весьма интересен. События происходят более чем через двадцать лет после окончания конфликта. И за это время весь мир изменился настолько, что его сложно узнать. Тибериум, поначалу казавшийся всему человечеству выходом из тупика, поставленного перед ним недостатком ресурсов и энергии, сам привел население планеты в совершенно безвыходное положение. Как известно, «спаситель» оказался слегка токсичен. И если поначалу никто не обращал на это внимание, то вскоре стали погибать люди и, что еще страшнее, среди них начались мутации. GDI в панике пыталась уничтожить Тибериум, но оказалось, что это уже практически невозможно. И тогда остатки бравой коалиции переселились далеко на север, основав несколько баз, построив на скорую руку города и обрекши себя на существование среди льдин. Что касается последователей the Brotherhood of NOD, то они также серьезно пострадали от нашествия Ти-

шенные после трагедии народы и установить над ними полный контроль. В результате приходится постоянно отвлекаться на стычки с мятежниками, прямо и тайно поддерживаемыми вездесущей NOD. Погрузившись в пучину мелких конфликтов, GDI проворонила тот момент, когда NOD стала набирать силу, и теперь ее ждет расплата. Борьба разгорается с новой силой, и на этот раз она будет еще сложнее — не только из-за участия в битвах новых видов техники. В конфликт оказывается вовлечена третья сторона, многочисленные группировки мутантов, пострадавших от первых контактов с Тибериум, бро-



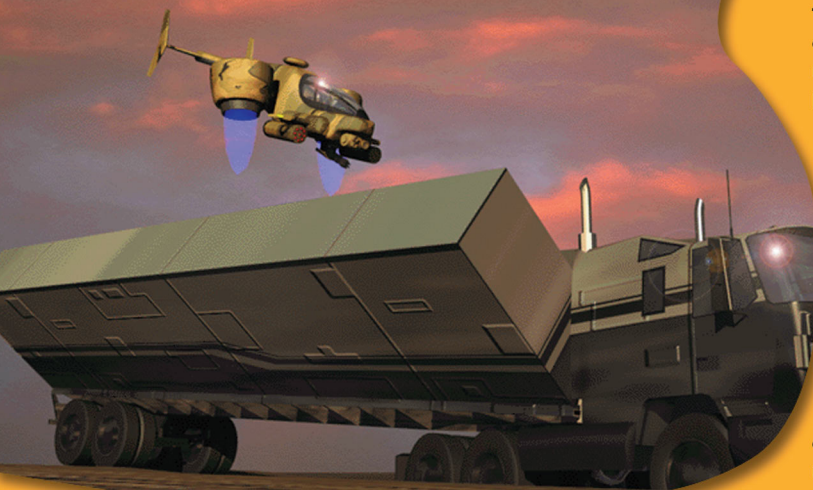
бериума и предпочли поселиться в пещерах, избегая солнечного света, и открытых поверхностей, пораженных этим некогда ценнейшим ресурсом. Кейн, лидер NOD, как это ни печально, не уцелел вопреки тому, что говорилось ранее (что тот вроде бы спасся и пробрался под обломками храма), так что братству пришлось найти себе нового лидера, преодолеть сепаратизм, восстановить потерянную былую инфраструктуру, оправиться от поражения и... вновь заняться любимым делом.

К моменту начала **C&C II** NOD опирается уже настолько, что позволяет себе начать некоторые научные эксперименты с Тибериумом, пытаясь вызвать с его помощью направленные мутации, которые могут помочь Братству в создании новой непобедимой армии. Разумеется, эти исследования, проводящиеся в условиях повышенной секретности, не остаются незамеченными GDI, которая за эти годы умудрилась собрать в единое целое многие разоб-

шенные на произвол судьбы и не испытывающие особо доверительных чувств ни к одной из сторон. Они называют себя The Forgotten и не намерены ни с кем сотрудничать, по крайней мере поначалу. А там уже от ваших действий будет зависеть, станут The Forgotten вашими партнерами или противниками.

От новаций литературных перейдем к нововведениям технического плана. Не стоит пугаться первых скриншотов — они, прямо скажем, выглядят не вполне современно. Поначалу кажется, что ничего со времен Red Alert не изменилось, однако на самом деле даже движок Westwood на сей раз используют совершенно новый, совершенно не похожий на жизнеспособное творение прошлых лет, переживавшее в C&C еще из Dune II. Начнем с самого незначительного. Вид сверху сменился на изометрию, чтобы с большей эффективностью показать все нововведения, а именно — полностью трехмерный изменяемый ландшафт. Только прошу, не ищите полигонов, пос-

Сергей ОВЧИННИКОВ



Tiberium Sun не сможет поручиться за свою жизнь, так как в любой момент он может быть сметен огнем из пушек, раздавлен тяжелым танком, выжжен лазерным огнем или взорван гранатами и минами. При наличии соответствующей мощности оружия и, разумеется, желаний, вы сможете сравнивать целые горы, уничтожать скалы и прокладывать просеки через леса. Мир **C&C II** полностью интерактивен, больше нет ни карты, ни юнитов, ни рек, ни препятствий — все сочетается, все взаимодействует, образуя единую систему.

Может быть, на бумаге все выглядит слишком уж оптимистично, но так оно написано у Westwood, так оно планируется, так оно будет реализовываться, а уж место для здоровой и нездоровой критики мы всегда найдем. Когда будет что критиковать. Пользоваться же лапами разработчиков в составленных наспех пресс-релизах просто неэтично. Продолжим разговор об интерактивности. Несмотря на некоторое количество условностей, на которые читатели несомненно обратят внимание, Westwood сделала все возможное, чтобы максимально разнообразить игровой процесс и дать игрокам шанс попробовать множество новых вариантов тактики ведения боя. Есть и откровенные перегибы, скорее помещающие



нас не на планету Земля, а на небесное тело, плод воображения какого-нибудь фантаста. Судите сами: на миссиях, происходящих в Арктике, реки смогут замерзать, причем будут делать это довольно быстро. Представляете себе, какой морозилое должен быть, чтобы целая река замерзла минут за

десять. И не говорите мне, что там время идет быстрее — танки-то движутся со вполне нормальной скоростью. На самом деле приятнее всего другое. А именно — изменение атрибутов и свойств объектов на карте. Еще десять минут назад перед вашими танками и даже пехотой стояла непреодолимая преграда (а единственный мост, как обычно, охраняет гигантская армия), и вот уже сейчас вы можете осторожно двинуть отряды через лед. Сначала пехоту, а потом, когда лед окрепнет, можно и технику. Не стоит забывать, что с такой оригинальной игрой, как **C&C II**, еще через десять минут может наступить оттепель, отрезая единствен-

Трехмерный ландшафт создан не только для красоты и должен внести большой вклад в дело укрепления игрового процесса всех стран и народов. Westwood, конечно, не обещает полномасштабного действия всех физических законов, но отдача при стрельбе, сила притяжения — все это будет работать. Соответственно, нет ничего забавнее, чем кидать гранаты из-за холма, и наблюдать, как они скатываются и — бац! — прямо в ничего подозревающего врага.

кольку найти их все равно не удастся. Westwood — видимо, не без оснований, — полагает, что время действительно красивых полигональных ландшафтов, которые при этом еще и не выглядят лысыми, пока не наступило, так что на помощь приходит другая технология, однажды уже с успехом использованная в *Blade Runner* — воксели. Об этих трехмерных собратях обыкновенных точек, составляющих картинки, мы знаем уже давно. Для тех же, кто пока с ними не знаком, поясню, что воксели (volume pixels) являются



обыкновенными точками, однако втянутыми в трехмерное пространство, которым при этом приданы параметры высоты, ширины и глубины. Фактически, мельчайшие кубики, из которых можно построить пусть и чуточку угловатое, но значительно более красивое и четкое изображение предмета достаточно живого характера. Грузовики, понятное дело, из полигонов строятся лучше, но вот когда надо создать лес, красивый ландшафт, нормально выглядящую фигурку человека — тут полигоны пасуют. Ну а воксели справляются без труда. В **C&C II** из них будет построен не только ландшафт, но и юниты, которые сейчас пока еще не приобрели окончательный облик и, кажется, вообще пока не объемны. Ни один холмик, клочок земли или кусок камня в



обыкновенными точками, однако втянутыми в трехмерное пространство, которым при этом приданы параметры высоты, ширины и глубины. Фактически, мельчайшие кубики, из которых можно построить пусть и чуточку угловатое, но значительно более красивое и четкое изображение предмета достаточно живого характера. Грузовики, понятное дело, из полигонов строятся лучше, но вот когда надо создать лес, красивый ландшафт, нормально выглядящую фигурку человека — тут полигоны пасуют. Ну а воксели справляются без труда. В **C&C II** из них будет построен не только ландшафт, но и юниты, которые сейчас пока еще не приобрели окончательный облик и, кажется, вообще пока не объемны. Ни один холмик, клочок земли или кусок камня в

В **Tiberium Sun** значительно пополнится запас боевых средств. Помимо старых добрых танков и прочей техники, теперь слегка переде-



Необыкновенно важна и еще одна деталь. Каждый из юнитов в игре отныне будет иметь свое лицо и станет развиваться в полной зависимости от собственных действий. Солдаты, отличившиеся на поле боя, будут повышены в звании и наделены новыми умениями, потрепанные танки после соответствующего ремонта будут снабжены более мощной броней, а солдаты «за баранкой» этих танков станут на порядок опытнее в вождении.

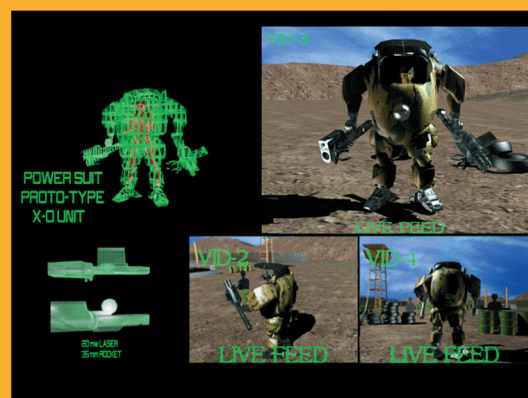
ланной, оснащенной новыми возможностями, в **C&C II** появится целый ряд совершенно новых вооружений, многие из которых достойны особого внимания. Героями игры, бесспорно, станут «ходячие» танки, созданные, как кажется, под впечатлением от сериала MechWarrior и вообще Вселенной BattleTech, и анонсированные давным-давно, еще в первом рекламном ролике **Tiberium Sun**, который был помещен в конце игры Command & Conquer. Несмотря на некоторые изменения в дизайне, эти самые роботы явно будут играть большую роль в выполнении миссий, так как им единственным дана привилегия стрелять

тихо, на базе спокойно. И вот прямо рядом с Construction Yard'ом вылезают эти кроты и в пару секунд от значительной части строений не остается и следа. Не стоит сразу переходить на сторону NOD — Westwood обязательно придумает что-то, что можно было бы противопоставить таким жутким противникам. Удивительно, но в игре не будет морских юнитов. В то время как водные преграды, бесспорно, будут существовать, корабли по ним плавать уже не смогут. Выслушав вполне законные претензии игроков после выпуска Red Alert о несбалансированности, создали **Tiberium Sun** не нашли ничего лучшего, чем попросту выкинуть эту часть процесса из игры. Ну что ж, это их дело, конечно, но выходом из ситуации такое решение не называешь. Между прочим, теперь Westwood в придачу ко всему прочему обещают и реально нелинейную структуру миссий с возможностью для игроков не только выбирать

не в вождении. Опять-таки, исходя из реалистичности, нововведение по меньшей мере идиотично, однако в такой игре, как **C&C II**, оно способно придать значительную глубину тактике. Теперь юниты можно не только строить, но и тренировать, отчего игрок теперь тысячу раз подумает, прежде чем оставлять десяток полуразбитых мамонтов на месте неудавшейся атаки — а они-то как раз могли бы составить основу для новой волны, еще более мощной. Остается только пожелать, чтобы Westwood в своих ролевых стараниях не слишком перегнула палку — у нас все-таки RTS, а не RPG. И игра не Lands of Lore, а Command & Conquer.

Снисходительно сказать, что проект-де заслуживает внимания и в целом интересен, в данном случае совершенно невозможно. Он безумно интересен, а внимание привлек уже давным-давно. Так что сказать нечего. Сжатый курс тибериумологии, набор features, вырезки из пресс-материалов, враки разработчиков, восторженный идиотизм журналистов, радующихся каждому незначительному событию, набор скриншотов из несуществующей игры на базе движка, к созданию которого никто и не приступал — называйте то, что вы прочитали выше, как вам будет угодно. Определите жанр, критикуйте композицию, отлавливайте ошибки — только не стоит забывать о том, что речь идет о **Command & Conquer II**. И только за это игре прощаются почти все прегрешения. Впрочем, уверен, что очередное наше упоминание об игре будет содержать уже и некоторые элементы анализа, а не пускания розовых мыльных пузырей с небоскреба центрального офиса представительства GDI в городе Москве. До новых встреч на полях сражений.

СИ



поверх стен, благодаря их достаточно большому росту. Соответственно, и обнесение баз двадцатикратными слоями бетона теперь не будет стопроцентной гарантией неприкосновенности владений. Stealth-танк, конечно, тоже вернется, и опять-таки на стороне NOD. Еще будет некий Disruptor Tank, аналог Sonic Tank'a из Dune II, несколько видов вертолетов, каждый со своим особым предназначением; танки, которые смогут передвигаться, пользуясь антигравитацией и, соответственно, совершенно независимые от типа поверхности под ними. Самым же большим достижением дизайнеров стал уникальный вездеход NOD, созданный для перемещений под землей. Представьте себе — никаких признаков атаки, все

нейшего продвижения к столице противника, но и при желании перемещать некоторые силы из миссий проще в более сложные. Пока нельзя сказать, насколько широко будут реализованы эти возможности, однако потенциал идеи весьма велик.

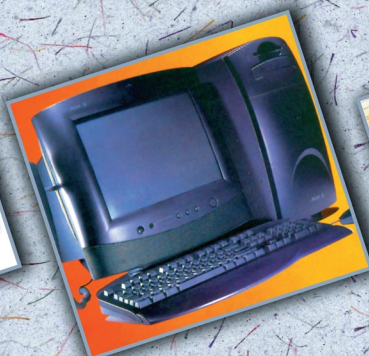
Необыкновенно важна и еще одна деталь. Каждый из юнитов в игре отныне будет иметь свое лицо и станет развиваться в полной зависимости от собственных действий. Солдаты, отличившиеся на поле боя, будут повышены в звании и наделены новыми умениями, потрепанные танки после соответствующего ремонта будут снабжены более мощной броней, а солдаты «за баранкой» этих танков станут на порядок опыт-



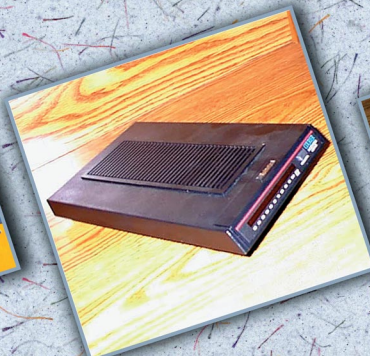
Компьютерные салоны Эр-Стайл



R-Style Proxima MC PII/333 MA/32/6,4/CD 24x
Yamaha Win95 Мультимедийный ПК



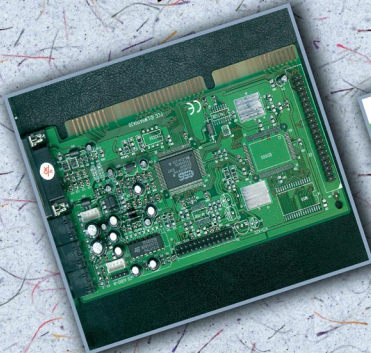
Acer Aspire P200MMX/16/1,6/24xCD/
с монитором 15" Мультимедийный ПК



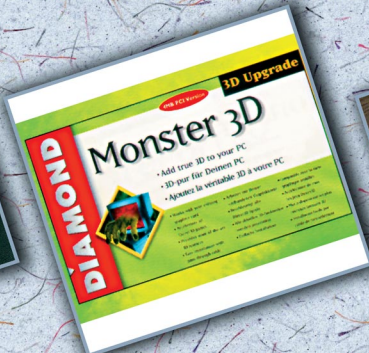
Весь спектр моделей модемов
Us Robotics



Акустические системы: Yamaha,
Creative, Jazz Hipster, ALTEC



Звуковые карты: Creative, Yamaha,
TBS, Gravis



Идеальный акселератор для всех
новейших 3D игр Monster 3D



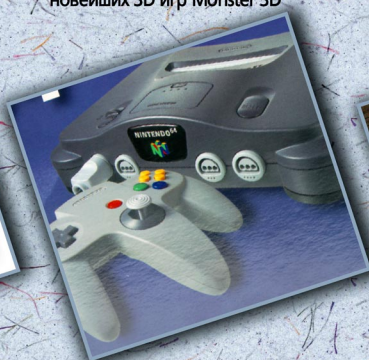
Джойстики: Gravis, TrastMaster,
Logitech, QuickShot



Игровая приставка
Sony Playstation PAL, 32-bit



Игровая приставка Sega Saturn NTSC USA
32-bit в комплекте CD + 5 игровых дисков



Игровая приставка Nintendo 64
NTSC USA 64-bit



Более 30 наименований самых популярных
картриджей на Nintendo 64



Более 60 наименований CD на Sega
Saturn версии PAL и NTSC USA



Более 100 наименований самых лучших
игр на Sony PSX



Игры и мультимедиа продукты от лучших
российских производителей: NMG, КиМ,
Коминфо, 1С, Дока, Nikita и т.д.



Широкий выбор игр на PC CD-ROM от
лучших зарубежных производителей



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЦЕНТРЫ «R-STYLE» Торговый центр в Отрадном Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Салон на Садовом кольце Валовая ул., 2-4/44. Ст. м. «Павелецкая». Салон на Первомайской Измайловский бульвар, 38. Ст. м. «Первомайская». Салон на Ломоносовском проспекте Ломоносовский пр-т., 18. Ст. м. «Университет». Салон на Таганке Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Салон на Якиманке Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». **ТЕЛЕФОНЫ ЕДИНОЙ СПРАВОЧНОЙ СЛУЖБЫ:** (095) 403-9003, 403-9950 (многоканальные). Факс: (095) 903-6830. (Центры работают в будни с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье с 10.00 до 18.00). **СЕРВИСНЫЕ ЦЕНТРЫ «R-STYLE SERVICE»** Москва-север (095) 403-7952. Москва-юг (095) 127-6954.

R-Style
КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ

JAGGED ALLIANCE II: THE KILLING GROUNDS

PC

Страна Игр МАЙ 1998

Он вошел

Поразительно, как это создатели игры умудрились ввести такое гигантское число изменений, вроде бы не испортив и даже не изменив атмосферу игры.

Платформа: PC

Жанр:

пошаговая/real-time стратегия

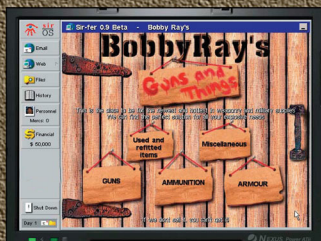
Издатель: Sir-Tech

Разработчик: Sir-Tech

Дата выхода: лето 1998

Интернет: www.sir-tech.com

040



в комнату, осмотрелся, неодобрительно шмыгнул носом и почесал ушанкой затылок. Потом произнес: «Хорошо, я буду работать на тебя, проклятый капиталист!», — и не дожидаясь ответа отправился на базу. Таков был Иван, самый великий персонаж компьютерной игры за всю историю существования индустрии. Он участвовал во всех сражениях и битвах, прошел всю войну за драгоценный остров с начала и до конца, и не раз спасала жизни многих сотоварищей его фраза: «Я вижу противника. Меня он не видет». Иван — герой нашего времени. Звезда, суперзвезда, и тем приятнее чувствовать его русские корни. Еще больше радует его преданность делу, ответственность и вечная ненависть к буржуинам, на которых он, тем не менее, за весьма приличные деньги работает. Вот принципиальность у человека! За то и уважаем. За то и любим. Возвращению маэстро Иван'а на сцену посвящается данная скромная публикация.

Jagged Alliance II — это то самый X-COM 4, которого никто, судя по всему, в скором времени не дожидается. И не надо ждать, ведь гениальнейшее творение Sir-Tech, между прочим, уже рулит к прилавкам магазинов на полных парусах. И похоже, летом вам не удастся особенно подышать свежим воздухом, побегать за бабочками и повалять дурака в зеленой травушке. А компьютеру точно не придется покрываться килограммами пыли, бесильно ожидая радостного момента включения. Всем предстоит немедленно отбыть в маленькую, но очень интересную страну Arulco, сотворенную дизайнерами из Sir-Tech. Итак, эта страна, несуществующая пока на политической карте реального мира, сочетает в себе элементы, наверное, всех горячих точек планеты на сегодняшний день. Есть в ней и кипящая революция и переворотами латиноамериканская кровь, и нефтяная дик-



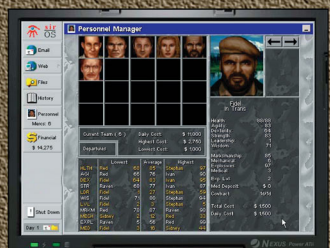
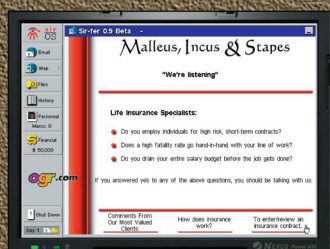
таторский привкус Ирака, и размер государств-лилипутов Европы, со свойственными им проблемами и полным отсутствием понимания со стороны больших соседей и уж тем более международных организаций. Все это скрепляется извечной российской неопределенностью политической ситуации, образуя

в результате совершенно примечательную картинку. Для начала убивают короля. Причем делает это невеста его сына, возжаждавшая получить немного власти. Помните логотипчик «Купи себе немного Обли»? Данный случай из той же области, поскольку власти «немного» никогда не бывает. Соответственно, для получения полномочий, новоявленная Королева Deidranna обвиняет мужа в убийстве его же собственного отца. Мило. Интереснее всего то, что на этом мыльная опера не кончается. Оказывается, король-то жив, но только безумно напуган и полон желания вернуть себе престол, но только без особого кровопролития. Тут-то на сцене появляется наша скромная персона. Всему миру к этому времени становится известно имя смельчака, освободившего небольшой островок вместе с ценными растениями от злобного товарища Лукаса. Гонорары наши возросли, а задания стали еще сложнее. И вот теперь предстоит, ни много ни мало, отвоевать у противника целую страну. Двести секторов против шестидесяти в первой части. Больше стратегии, больше персонажей, больше характерности. Одним словом, Второе Пришествие.

На сей раз в вашей команде смогут постоянно находиться до двадцати героев, которых, как и прежде, придется нанимать через особую службу (от-

ныне она размещена прямо где-то в Интернете — модно). Самых же кандидатов станет больше сотни, так что выбирать будет из кого. Наряду со многими новыми лицами, старых узнаваемых друзей будет достаточно. Более того, некоторые из них немного изменились, поменяли убеждения, слегка подкорректировали свои характеры (как правило, далеко не в лучшую сторону) — одним словом, прошлый опыт дает о себе знать. Точно вернется Иван. Причем (вот сюрприз-то!) не один, а со своим племянником, который, как утверждают разработчики, «тоже ничего». Одно печально, теперь Иван будет изъясняться не только по-русски, но и немножко по-английски (а то, видите ли, американцы не понимают, что он такое говорит). Однако он наверняка будет страдать диким акцентом, что тоже весьма забавно. Ничего не говорят создатели игры про других полезных ребят, типа Фиделя (он должен вернуться) и некоторых других солдат. Как ни странно, особой народной любви дорогие наемники всесческих пятых и девярых уровней не получили (оно и понятно, лучше своих растить, чем чужих неизвестно когда в середине игры брать). Новые же герои должны обладать совершенно уникальными характерами и научиться доставлять столько же удовольствия и пользы, сколько и любимые всеми персонажи.

Сергей ОВЧИННИКОВ



Отличия **JAG2** от первой части и даже от «JA1.5», то есть Deadly Games, имеется просто огромное количество. Поразительно, как это создатели игры умудрились ввести такое гигантское число изменений, вроде бы не испортив и даже не изменив атмосферу игры. Теряюсь в догадках.

Реальное время. Этот яд пошаговых стратегий наконец докатился и до **Jagged Alliance**, по пути втапав в землю X-COM 3 и возвысив до небес Gettysburg и Myth. Кажется, только Heroes of Might & Magic вместе со своими стойкими разработчиками не подвержены широко распространенному опасному недугу. Что-то он сделал с любимой игрой на этот раз? Как и в X-COM: Apocalypse, вы сможете сами выбирать, играть в пошаговом режиме или же отдать предпочтение реальному времени, причем в зависимости от вашего выбора, фактически, изменяется и весь строй игры. Пошаговый режим предлагает устойчивую, принятую фанатами и критиками концепцию, милую сердцу многих почитателей **Jagged Alliance**. Ходим поочередно, двигаемся и действуем в зависимости от количества очков, данных на ход, которое в свою очередь формируется в зависимости от многих факторов. Все стандартно, одним словом. В реальном же време-

ни вам придется ограничиться командованием лишь одного героя, а соответственно, остальные в это время будут предоставлены сами себе. В результате, решив поместить в игру модный режим, Sir-Tech пришлось слегка переработать одну из важнейших частей проекта, а именно — искусственный интеллект. Помимо врагов, теперь пришлось учитывать и героев игрока. Они, по утверждениям создателей игры, смогут вести себя не только вполне осмысленно, и и окажутся способны реагировать на события в зависимости от собственных убеждений. То есть Фидель будет стоять, обвязавшись взрывчаткой до последнего, какой-нибудь отмыкатель замков побежит, едва услышав звуки канонады, ну а обычный дуболомный солдат просто попытается начать палить в окружающее пространство. Все это обещает сделать игру в real-time если уж не потрясающе интересной, то как минимум оригинальной и довольно-таки непредсказуемой. Бесспорно, это можно отнес-

Правильно, никак. И тем более — на такой обширной территории. Так как кампания теперь развивается на порядком динамичнее (поскольку события происходят не только днем, но и ночью, утром, когда угодно в течение суток, то и выбор транспортных средств для членов команды необыкновенно важен. Конечно, доставлять ребят на вертолете везде и всюду замечательно, но можете себе представить, во сколько такие поездочки могут обойтись? Кстати, о военно-воздушных силах. Во время выполнения миссий вы сможете не только пользоваться ресурсами доступных вам солдат, выбранных для выполнения задания, но и изредка помогать им, организовывая, к примеру, авианалеты на вражеские поселения. Небольшая бомбежка, враг (та его часть, что осталась в живых) деморализован, удивлен и испуган, а тут еще и ваши brave ребята. Ну как картина? Впечатляет? Вот-вот. И я о том же.

Об оружии. Разумеется, оставить все как есть соблазн велик, но что отли-



ти к достоинствам, к тому же, если что-то не нравится, всегда можно вернуться к старому доброму пошаговому режиму. Разумеется, для сетевых баталлий real-time также будет предпочтительнее, вот только по поводу multiplayer-поддержки что-либо конкретное сказать пока невозможно. Начать хотя бы с того, что Sir-Tech на своем домашнем сайте говорит о наличии таковой, а один из основных дизайнеров утверждает, что multiplayer принесен в жертву процессу наискорейшего достижения игрой полка магазинов. Похоже, что выяснить это нам придется чуточку попозже.

Поскольку размеры карт теперь несколько возросли, на своих двоих вашим наемникам трудновато будет попадать на различные территории. Так что без особых средств передвижения нам тут не обойтись. Это, простите, напрашивалось с самого начала. Ну как нам на широких просторах без джипов, грузовиков, самолетов, ракет и прочей миниатюрной техники?

Правильно, никак. И тем более — на такой обширной территории. Так как кампания теперь развивается на порядок динамичнее (поскольку события происходят не только днем, но и ночью, утром, когда угодно в течение суток, то и выбор транспортных средств для членов команды необыкновенно важен. Конечно, доставлять ребят на вертолете везде и всюду замечательно, но можете себе представить, во сколько такие поездочки могут обойтись? Кстати, о военно-воздушных силах. Во время выполнения миссий вы сможете не только пользоваться ресурсами доступных вам солдат, выбранных для выполнения задания, но и изредка помогать им, организовывая, к примеру, авианалеты на вражеские поселения. Небольшая бомбежка, враг (та его часть, что осталась в живых) деморализован, удивлен и испуган, а тут еще и ваши brave ребята. Ну как картина? Впечатляет? Вот-вот. И я о том же.

Jagged Alliance II создается на совершенно новом графическом движке, который представляет происходя-



Необыкновенно хороша абсолютно новая система, позволяющая героям передвигаться по карте, как нормальные люди. Простор для тактических движений, чрезвычайно широк.

шее в изометрической проекции. Что, разумеется, делает возможным наглядное использование трехмерных объектов. Отныне в мире **JA** все имеет объем, пусть и не полностью реально смоделированный, но вполне осязаемый. Каждый материал на карте характеризуется целой кипой параметров — от прочности и гибкости до совершенно четко прописанных физических данных, таких как вес и объем. Разумеется, вся эта красота сделана не просто ради нее самой, а предназначена как раз для того, чтобы реализовать помыслы авторов игры в плане реалистичности. Пули теперь не станут блокироваться какими-то кустарниками (подумать только, а ведь еще пару лет назад именно этот момент считался одним из серьезных достижений разработчиков), и даже среднего размера двери не смогут их остановить. Прошибить хлипкую деревянную конструкцию из подручного ружья не представляет никаких проблем. Траектория полета пули на сей раз будет просчитываться просто-таки с ювелирной точностью (наверное, даже учитывая скорость ветра), так что в плане реалистичности нас, похоже, ждет самая совершенная стратегическая игра.

Необыкновенно хороша абсолютно новая система, позволяющая героям передвигаться по карте, как нормальные люди. Простор для тактических движений, принятия различнейших поз (не поймите превратно) необыкновенно широк. Наконец-то ваших героев можно будет заставить бегать, ползать, стрелять во всех направлениях, прятаться и по-настоящему применять камуфляж. То есть не уменьшать с помощью него процент попаданий, а действительно помогать персонажу «раствориться» среди растительности. Интереснее же всего даже не это. На здания и прочие объекты теперь, ввиду их трехмерности, можно будет залезать. И соответственно, проникать каким-то образом с крыши в некоторые помещения. Каково это — свалиться на голову врагу как раз тогда, когда он увлеченно стреляет по каске, повешенной на штык и демонстрируемой в окошко? Это не говоря уже о том, что позиция выше противника автоматически дает бонус при стрельбе. Нет, неправильно, не бонус, а просто дает игроку больше возможности точнее и быстрее попасть, используя минимальное количество сил. Что касается очков, то для каждого действия в игре их потребуется совершенно разное количество, и даже разные виды ходьбы и бега будут требовать приложения неодинаковых усилий.

Новые возможности будут представлены игроку и в процессе общения с мирными жителями и прочими персонажами, относящимися к классу NPC. Общаться с ними можно теперь



не только вполне осмысленно, но и даже с некоторыми последствиями. То, как вы будете разговаривать с персонажами, заставит их и реагировать соответственно. При этом, разумеется, никаких реплик выбирать нельзя, зато позволяет обозначать общую линию поведения. Все это превращает задания в **JA2** в настоящие мини-квесты, как в ролевых играх. Собственно, вторая часть **JA** таковой наполовину и является. Персонажи-то растут (характеристики, в смысле). Кстати, ввиду отмены «дней», experience теперь сможет расти хоть на поле боя, мгновенно повышая боевые навыки героя. И это приятно.

Последний пункт. Графика. Выглядит пусть и довольно скромно, но функционально до полного совершенства. Все находящееся на экране имеет смысл и направлено на максимальную помощь игроку. Разумеется, экраны экипировки и манипуляции предметами теперь включены в общую картину и размещены там вполне рационально. Предметы заметно помельчали, но зато графика переключалась в высокое разрешение. Главное достоинство графического движка заключается в освещении. Real-time Lightning — это, конечно, не но-

вость в игровом мире, но использование данной технологии в **JA2** заметно повысит не только качество визуального ряда, но и опять-таки сыграет на руку реалистичности. А все оттого, что в игре имеется некая фикция, называемая true line of sight. То есть увидеть теперь можно только то, что действительно можно было бы увидеть в реальной жизни. А заодно это означает и включение в игру кучи всяческих аксессуаров для улучшения данного параметра. Приборы ночного видения, фонари, прожекторы — чего только не придумают дизайнеры на досуге.

Jagged Alliance II, похоже, обещает нам нечто большее, чем еще одно путешествие в незнакомую страну со знакомыми героями. Кажется, после появления этого шедевра четвертому X-COM можно будет уже и вообще не появляться на рынке. Это я, конечно, слишком. Для обеих игр найдется место в нашем огромном геймерском сердце. Но, боюсь признаться, **Jagged Alliance II** сейчас находится где-то очень высоко в списке самых ожидаемых игр одного парня по имени Сергей Овчинников. А он игрушки любит, это я точно знаю.

СИ



РАРКАН™

ХРОНИКА ИМПЕРИИ

ВЕРСИЯ 3Dx

**Выиграй
компьютер
с процессором
INTEL
PENTIUM® II**

- поддержка графических ускорителей на базе 3Dfx Voodoo, ATI Rage 3D Pro, Intel 740
- динамическое освещение
- полноэкранный режим полета
- поддержка джойстика
- новые звуковые эффекты
- дополнительные лабиринты.

**Наилучший результат достигается
на компьютере
с процессором Intel Pentium® II**

FIRST
PERSON
STRATEGY

SPACE
SIMULATOR

3D
ACTION

ROLE
PLAYING
GAME

NIKITA
3D
engine

SPACE
audio

CD-ROM
Windows 95

ОТЗЫВЫ ПИЛОТОВ

<http://www.nikita.ru>

Здравствуйте, создатели такой классной игры. После выхода вашей игры за державу уже не так обидно. Наконец-то и наши программисты начали создавать игры, которые не уступают зарубежным. За такой игрой не замечаешь времени...

Продолжайте в таком же духе. ТАК ДЕРЖАТЬ, РОССИЙСКИЕ СПЕЦЫ ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ!

Дмитрий Гилев, Тюменская обл.
г. Сургут
21 марта 1998 года

Огромное спасибо за Новую Жизнь! Жду PARKAN-III! Поторопитесь, ребята! Еще раз огромное спасибо!!
Дубровских Сергей
19 марта 1998 года

Это моя первая лицензионная игра. Но она такая классная, что стоит потраченных на нее денег. Так держать, с нетерпением жду следующих Ваших игр.

Ахметзянов Ильдар, Казань
18 марта 1998 года

НИКИТА®

НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГРЫ



TONIC TROUBLE

Страна Игр МАЙ 1998

Есть такие игры, которым суждено стать эпохальными с самого начала.

Больше всего Tonic Trouble похож именно на Mario 64.

Платформа:

PC, Nintendo 64.

Жанр: 3D-adventure

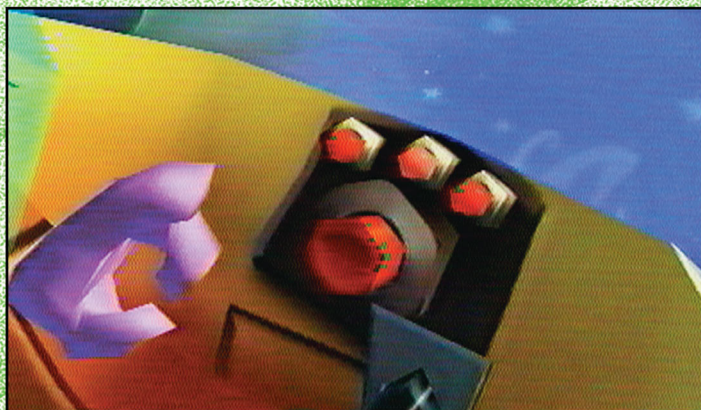
Издатель: Ubisoft

Разработчик: Ubisoft

Дата выхода: июнь 1998

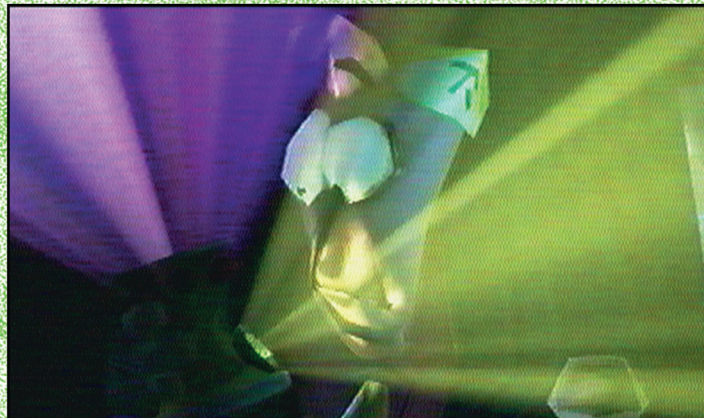
Интернет: www.ubisoft.com

Нас ждет необыкновенно насыщенный игровой процесс — высокая интерактивность, доработанные персонажи и стиль, тот самый стиль, который в свое время сделал из Mario 64 лучшую игру ...



с другой игрой от Ubisoft — Rayman. Кое-кто считает, что опрометчиво. **Tonic Trouble** и Rayman связывает, на мой взгляд, только фигура Майкла Ансела (Michael Ancel) — ведущего программиста и дизайнера двух этих игр. Больше всего **Tonic Trouble** похож именно на Mario 64.

Сюжет прост и способен покориť с первого взгляда. Ed, ученый-инопланетянин, занимаясь исследованием одной из галактик, совершенно случайно, по собственной рассеянности, теряет сосуд с невыясненным пока содержимым. Естествен-



но, этот сосуд попадает на нашу многострадальную планету. Вещество, оказавшееся в нем, немедленно начинает влиять на людей, животных и растения, которые странным образом мутируют, превращаясь в комичных персонажей из мультфильмов. Ed как честный инопланетянин решает помочь неизвестной планете, избавив ее жителей от злосчастного сосуда, но... не тут-то было. Жуткое вещество оказывается в руках одного негодяя, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Цель игры соответствует обстоятельствам: отнять сосуд у маньяка, который возжелал стать правителем всей планеты. Милости просим на Землю!

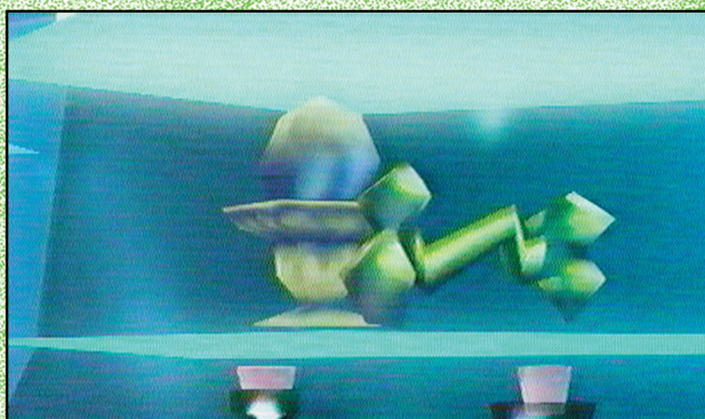
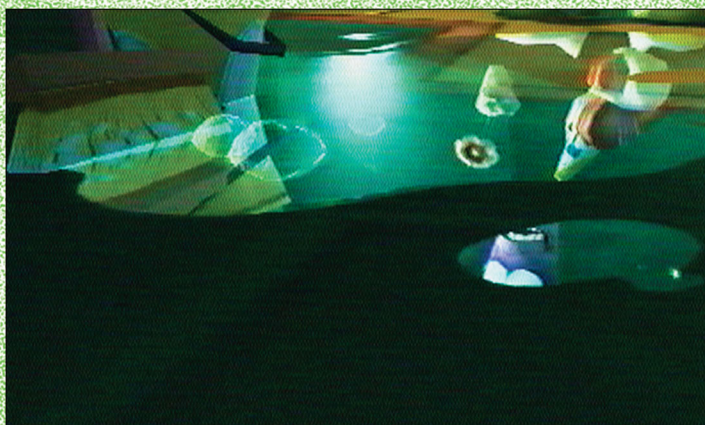
Специальная технология Architecture Commune Programming (ACP), соз-

данная Ubisoft, несколько изменила саму концепцию создания игр. В итоге нас ждет необыкновенно насыщенный игровой процесс — высокая интерактивность, доработанные персонажи и стиль, тот самый стиль, который в свое время сделал из Mario 64 лучшую игру, которая когда-либо была создана. Когда у разработчиков спросили, кто еще использовал похожую технологию при создании игр, они долго увиливали от ответа, но в конце концов признались, что нечто очень похожее сделала Nintendo для пресловутого Mario.

Нет, не избежать нам сравнения с Mario 64. Все действительно очень похоже. Возьмем, например, персонажей. Среди многочисленных врагов Ed'а ему придется несколько раз встре-



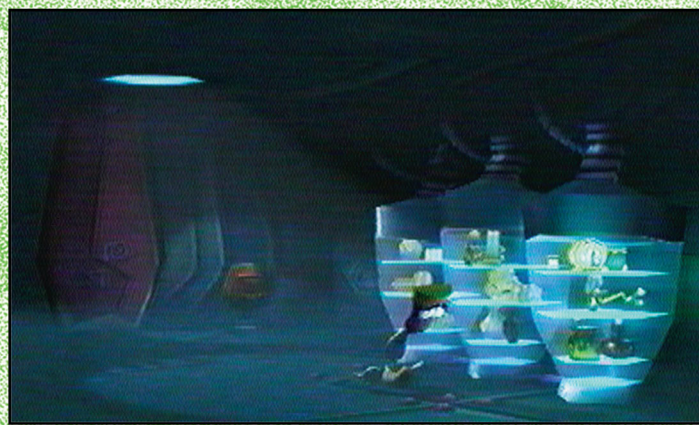
Дмитрий ЭСТРИН



титься с морковкой. Обычной взбесившейся морковкой. Она сможет бегать, прыгать, драться и вообще будет себя вести, как и положено мутировавшему овощу.

Небольшое лирическое отступление. Вы вообще замечали, как просто во всех гениальных играх сделаны персонажи? В технологическом смысле, разумеется. Вот, например, информация к размышлению — из скольких полигонов сделан Croc (герой одноименной игры на PS)? Это такая лщерица с четырьмя ногами, длинным хвостом, рюкзачком сзади... А из скольких полигонов может быть сделана морковка? Нет, я вовсе не к тому, что лучше было бы, если бы вместо Croc'a бегала морковка, а к тому, что не в полигонах геймерское счастье...

А еще Ed'у придется разобраться с тостером-убийцей, убежать от стаи пираний-мутантов и даже поговорить с безызывственным Rayman'ом. В общей сложности игроку предстоит встретиться более чем с 30 самыми разными героями. Причем герои эти будут сродни мультфильмам Диснея — яркие, законченные образы, в которых без труда обнаруживается связь сатирического характера с живыми людьми. Один из дизайнеров игры говорит, что они стремились создать типично мультяшных героев 60-х годов. И сходство должно обнаруживаться не только внешне, но и в каких-то чертах характера, манере общаться и даже драться. Кстати, по ходу дела придется очень-очень много разговаривать. И даже не разговаривать, а общаться. Общение с персонажами будет генерировать сюжетную линию, помогать развитию действия, да и игрок будет узнавать много разных хитрых особенностей уровня.



Сама Ubisoft осторожно определяет жанр игры как adventure, учитывая тот факт, что в игровом процессе доминирует все-таки не действие, а сюжет. С ней можно соглашаться, а можно и поспорить, но только тогда, когда мы все-таки увидим игру. Так, например, только поговорив с одним из персонажей, Ed получит палку, которая будет служить основным оружием до самого конца игры. Ubisoft также говорит, что не полюбить главного героя просто невозможно, ведь придется познакомиться с каждой чертой его характера, с особенностями изъясняться и передвигаться. Наверное, опять стоит вспомнить Mario, в каждом движении которого чувствовалось нескрываемое добродушие ко всему окружающему миру. Таким был обычный водопроводчик от Nintendo, а вот каким окажется инопланетянин от Ubisoft?

В разное время разные персонажи могут атаковать по-разному. Все поступки зависят от действий главного героя, от характера его поведения. Если Ed, например, будет вести себя агрессивно, его враг постарается занять оборонительную позицию, чтобы как можно дольше удержать героя на одном месте, а если ваш виртуальный друг будет игнорировать борьбу с противником, то последний бросится за Ed'ом в погоню и сам развяжет борьбу.

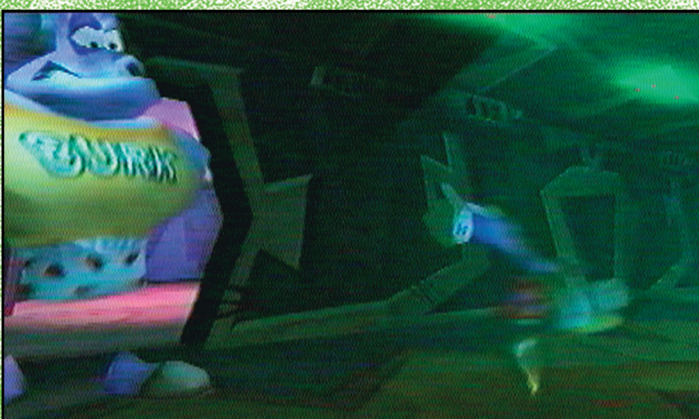
Интерактивные бэкграунды также должны оказывать существенное влияние на игровой процесс. Что это значит? Это значит, что в них могут скрываться секретные проходы, что это не просто стена, ограничивающая территорию, а один из игровых объектов, которые также можно использовать.

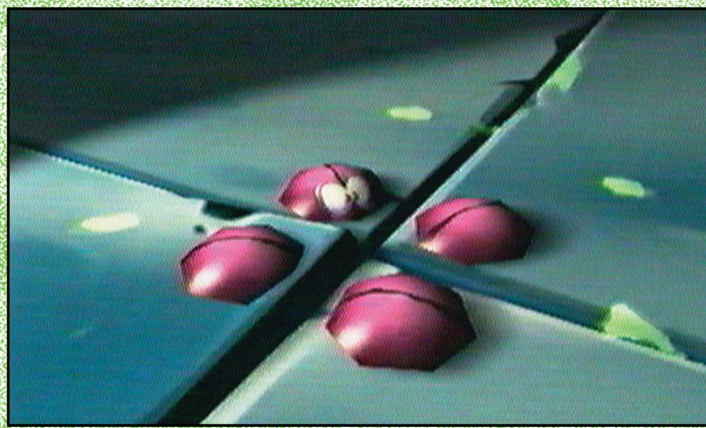
Хорошая игра должна быть разнообразной. Если игровой процесс состоит

только из нескольких действий главного героя — это может оказаться довольно-таки большим минусом для игры. Ubisoft поняла это и в очередной раз повторила Mario 64. Представьте себе, на некоторых уровнях Ed должен будет летать, чтобы выполнить какое-то задание. По крайней мере обещается, что будет очень красиво. Ed'у предстоит полетать не просто в вакууме, где можно увидеть только облака (благо генерация тумана не проблема со времен появления 3D-акселераторов), но и увидеть под собой землю, опять-таки не однородную зеленую плоскость, а землю с самыми разнообразными предметами и объектами.

Стоит ли говорить о полной свободе передвижения? Учитывая, что есть еще те, кто никогда не видел Mario 64, придется. Однако свобода передвижения — это не пустые слова. Территория практически ничем не ограничена, но в то же время заблудиться на ней будет почти невозможно. Но даже там, где территория ограничена, никак не оказываются ограничены действия игрока. Бегайте, прыгайте, собирайте консервные банки, которые выполняют здесь ту же роль, что и монетки в Mario 64, вряд ли вам придется почувствовать, что вы действуете на замкнутом пространстве.

Игроку придется побывать в 10 огромных 3D-мирах, разделенных на несколько location'ов, в каждом из которых следует выполнить какое-нибудь остроумное задание. Пока еще неизвестна структура прохождения уровней — то ли она будет полностью линейной (т.е. уровни придется проходить один за другим), то ли как в Mario 64 (доступно несколько уровней, после сбора определенного количества оч-





046

Нас ждет почти совершенная по скринам и обещаниям игра.



ков открывается еще несколько), то ли все будет доступно сразу. Зато достоверно известно, что каждый мир будет иметь какую-то особенность, характерную черту, по которой и будет определяться цель задания. Таков, например, уровень с египетской пирамидой. Особенности миров будут влиять и непосредственно на средства прохождения уровней. На снежном уровне Ed прокатится с горки (где-то это я уже видел!), на уровне с каньонами ему придется полетать. Особенности миров будут определять и особенности персонажей, которых вам доведется встретить.

Графика... Есть такие игры, которые даже нельзя себе вообразить с еще лучшей графикой. Таков и **Tonic Trouble**. Ничего лучшего я лично не могу представить. Может быть, не хватает воображения? Во-первых, в глаза бросаются необычайно яркие цвета. Живые и веселые, как в диснеевском мультфильме. Сама по себе графика создает впечатление необычайной легкости и недоумения (а почему, собственно, раньше такого не было?). Все действительно настолько просто, что уже сейчас необычайно очень играть. Весьма интересно сделаны персонажи — посмотрите, например, на Ed'a. Обратите внимание, что его руки существуют как бы отдельно от тела, то есть они с ним ничем не соединены. Как ни странно, это вызывает смех. Но что меня больше всего поразило в графическом оформлении — это отсутствие зализанных пикселей. Где привычная размазня? Куда девались тусклые пятна, на которые в последнее время почти так же неприятно смотреть, как и на пиксели? Вот это — настоящий графический движок, а не «поддержка 3Dfx»! Необыкновенная четкость, яркие цвета, а также особая технология наложения текстур создала ту объемность, которая дарит игроку, сидящему перед экраном монитора (или телевизора), тот самый эффект присутствия, для большинства игр далекий и недостижимый.

Выбор платформы для игры — дело очень ответственное. И дело не только в технологических возможностях приставок или компьютера. Всегда сложно предугадать, какой резонанс в игровой индустрии вызовет выход достаточно крупного с коммерческой точки зре-

ния продукта на определенной платформе. Ubisoft выбрала PC и N64. Выбор достаточно экзотичный, учитывая то, что обе версии игры выйдут одновременно.

Сначала поговорим о консольной версии. Когда стало известно, что Ubisoft отказалась от поддержки 64DD, игровая общественность была немало удивлена. Ведь все более или менее ожидаемые продукты рассчитаны именно на это устройство, выход которого для большинства японских пользователей все еще очень далек. Именно этой причиной Ubisoft объяснила отсутствие поддержки 64DD. Ведь тогда и выход игры пришлось бы отложить еще на полгода, что не могло не разочаровать большинство потенциальных покупателей. Тем не менее, **Tonic Trouble** должен оказаться одной из самых замечательных игр на Nintendo 64.

Чем будет отличаться консольная версия от версии игры на PC? Прежде всего, графикой, что само по себе немаловажно. Однако разработчики Ubisoft говорят, что дело даже не в том, где будет хуже, а где лучше. Просто на Nintendo 64 будет чуть меньше текстур, полигонов да графических наворотов. Ведь картридж сильно ограничен объемом, а 64DD все еще не вышел... Вторым немаловажным отличием будет сильное сокращение анимационных вставок. В то время как на PC вступительный мультик будет продолжаться шесть минут, на Nintendo 64 он займет всего две минуты. Впрочем, не в мультиках счастье. Естественно, будут заметно упрощена музыка. Если на PC будет около 12 треков, то на Nintendo 64 их окажется меньше, и они будут более низкого качества. Кстати, о музыке. По идее она должна создавать особое настроение во время всего игрового действия. В момент сражений будет звучать напряженная, быстрая мелодия, а когда все спокойно и никакой опасности Ed'у не угрожает, мы услышим меланхолический, чуть-чуть занудный напев.

Теперь поговорим о версии **Tonic Trouble** на PC. Известно, что для компьютеров игра выйдет в двух форматах: обычном CD и DVD. Существенным отличием этих двух форматов будет поддержка Dolby Digital на DVD и отсутствие оной на CD. Будут ли отли-

чаться эти два формата графически или как-то еще, не известно. Ubisoft уже объявила о том, что в **Tonic Trouble** существует поддержка новых возможностей Pentium II, а также AGP-шины, однако как-то невнятно сообщает, как эти возможности будут использованы в самой игре. Ответ — «красивые текстуры, много кадров в секунду» — вряд ли кого-нибудь удовлетворит.

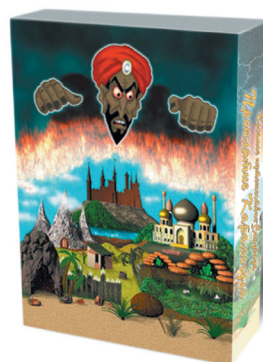
Поддержка 3D-акселераторов вне вопросов. Существует родная поддержка 3Dfx, Nvidia Riva 128, ATI Rage Pro, Intel i740. Встроенная поддержка графических акселераторов включает все известные устройства Direct 3D.

Неоспоримым достоинством PC-версии от версии на Nintendo 64 будет возможность скачивать новые уровни и новых героев в качестве add-on с сайта Ubisoft (<http://www.ubisoft.com/>). Вскрывать приятно получить хорошее дополнение к хорошей игре, причем совершенно бесплатно. Обидно, конечно, что ничего похожего нельзя сделать на Nintendo 64, и остается надеяться только на то, что уровней основной игры нам хватит.

Итак, нас ждет почти совершенная по скринам и обещаниям игра. Мы еще не оговорили всех ее неоспоримых достоинств, которые заметны уже сейчас (отсутствие жестокости, широкие возрастные рамки для игроков — ведь игру можно воспринимать на разных уровнях, добрый юмор создателей), но одну особенность все-таки хотелось бы выделить. Большой несправедливостью представляется многим из нас тот факт, что Mario 64, одна из самых лучших игр за всю историю индустрии, существует только на Nintendo 64. Пусть даже и не Mario 64, пусть любая достойная замена, но не бездушные подделки, которые заполнили PC. Такой заменой должен выступить **Tonic Trouble**. Может быть, игра и не оправдает каких-то наших ожиданий, но то, что она в итоге просто не может не оказаться игрой, которой так сейчас не хватает — с этим согласится каждый. Итак, **Tonic Trouble!** Убийцы тостеров и фиолетовые инопланетяне. Поддержка самых последних технических новинок. Великолепная графика и прекрасная музыка. А может быть, даже хит?

СИ

ПРОСТО КВЕСТ™



www.aha.ru/~asia
Восьмое путешествие Синдбада
Проклятие Карамогула. © 1997
Ivory intellect © 1998 MS/Азия
Оптовые поставки: (095) 925-1304

THE BLACKSTONE CHRONICLES

PC

Любители настоящих, умных и логичных приключенческих игр (квестов) и преданные поклонники творчества фирмы Legend осенью 1997 года пребывали в унынии: любимая фирма отдалась во власть новых коммерческих течений и вместо того, чтобы делать то, что она умеет, занялась разработкой... 3D-экшна под названием Wheel of Time на движке Unreal! «Что за неприятные чудеса?» — думали мы. Конечно, Wheel of Time обещает быть очень необычной 3D-игрой, основанной, по традиции, на фэнтезийных бестселлерах, а потому с интересным сюжетом, общением и красивыми пейзажами. И все же, в наше трудное время засилья однообразных real-time стратегий и всяких стрелялок под 3Dfx, так хочется чего-нибудь доброго, умного и спокойного от Legend, и вот на тебе: 3D-экшн...

Итак, события в игре разворачиваются сразу после окончания у жасов в книгах...

Платформа: PC
Жанр: приключение
Издатель: SSI
Разработчик: Legend
Entertainment Company
Дата выхода: май 1998
Интернет:
www.legend.com

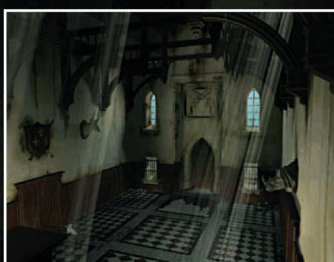
Но ура! Оказывается, Wheel of Time — это так, прикрытие, за которым добрая фирма по-прежнему вовсю трудится над своими традиционными литературными квестами. И вот в мае этого года мы с вами увидим очередное творение Legend, игру по циклу романов модного американского писателя-ужасателя Джона Саула. Вернее, даже не совсем «по» циклу.



Дело в том, что на самом деле сам цикл романов появился благодаря этой еще не вышедшей в свет игре. Legend, имеющая очень хорошие отношения с одним крупным издателем беллетристики, часто общается с разными модными писателями. И вот однажды в далеком 1995 году в нее пришел Джон Саул, автор ряда страшно популярных романов-ужасов («Второй ребенок», «Черная молния» и так далее) и предложил сделать оригинальную (то есть не базирующуюся на книге) игру-ужастик. Legend согласилась и началась работа над проектом, тогда носившим название Madness. Игра должна была разворачиваться в мрачном городе, где в каждом доме притаился какой-нибудь жуткий ужас. Все было здорово, художники принялись рисовать



картинки, программисты — делать программы, а Саул — писать вступительный текст к игре, который предполагалось напечатать частично на коробке, а частично в инструкции. Текст, однако, получился довольно-таки длинный, и Саул решил показать его своему издателю. А тот предложил написать на эту тему книгу. Что Саул и сделал. Причем он написал не одну книгу, а целых семь, под общим названием **Blackstone Chronicles**.

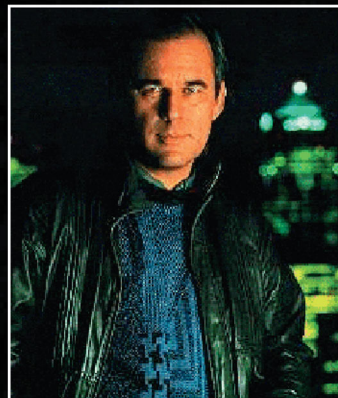


Речь в книгах идет о страшных-ужасных событиях в маленьком городке Блэкстоун. Городок сей мало чем примечателен, за исключением старого сумасшедшего дома, возвышающегося на горе и видного со всей округи. Это мрачный темный двухэтажный викторианский особняк зловещим силуэтом маячил над городом на протяжении всего времени его существования, причем последние несколько десятков лет он был заброшен, пугая народ пустыми черными окнами. И вот, наконец, владелец этого хозяйства, а попутно главный редактор и единственный сотрудник местной газеты **Blackstone Chronicles** решает дом снести и построить на его месте супермаркет (вот такие дела!). Первый роман серии начинается в тот день, когда тяжелый чугунный шар врывается в заднюю стену древнего дома умалишенных, вызывая тем са-

мым загадочные зловещие события, повлекшие за собой ряд смертей.

Дом на горе не случайно внушал в жителей страх. Дело в том, что за время своего существования в качестве работающей больницы он успел стать активным участником ряда ужасных событий и слухов, о которых в романах сообщается всякими разными намеками. В нем жили люди с отклонениями, причем отклонения эти обычно были безобидны лишь на первый взгляд. И вот, судя по всему, когда дом решают подвергнуть сносу, не то сами эти люди, не то их души возвращаются в виде неких темных адских субстанций и принимают мстить всем, кто либо планировал, либо осуществлял, либо поддерживал снос домика — прорабу, владельцу, его друзьям...

Серия **Blackstone Chronicles** по традиции стала бестселлером, хотя далека от шедевра, если говорить честно. Книжки в ней очень однообразны содержательно, в каждой из них есть один магический предмет, который каким-либо образом доставляется избранной жертве и наводит в ее доме жуть и ужас — в первой части это кукла, затем телескоп, часы, шляпа и так далее. Во всем чувствуется хорошее знакомство Саула с другим «серийным» произведением, «Зеленой Милей» Кинга, но все читатели сходятся в том, что Кинг — король романов ужасов, а Саулу еще надо потренироваться. Но мы-то знаем, что «Хроники Блэкстоуна» являются



Серия познавательных игр
издательства «Ньюком»
для расширения
кругозора

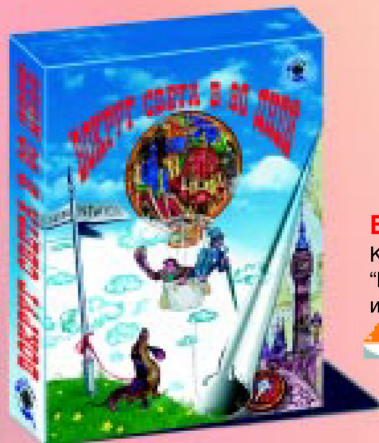


CD-ROM издательство «Ньюком»:
Тел.: (095) 264-5166
e-mail: davt@rinet.ru

<http://www.cd-rom.ru>

In World Top-200 Visibility List

ИГРАЯ, ПОЗНАЕМ МИР



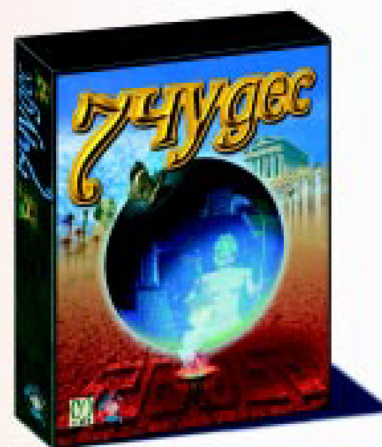
Вокруг света в 80 дней

Квест по мотивам романа Жюль Верна, победитель конкурса «Контент. Осень-97» в номинации «Диски для детей». Обширная информация по географии, климату, картографии.



Терра Инкогнита

Забавная игра-путешествие по достопримечательностям планеты Земля. Обширная туристическая энциклопедия по 200 городам, 100 странам на всех шести континентах.



7 чудес

Увлекательное путешествие в мир великих античных творений. Органичный синтез жанров квеста и аркады. Богатый энциклопедический материал по каждому из семи чудес света



Математические игры

Четыре веселых занятия для развития важнейших математических навыков детей от 6 до 12 лет. Веселые ситуации вместо скучных примеров — задачи, которые хочется решать вновь и вновь.



Познавательные игры издательства «Ньюком» можно приобрести в магазинах сети «Компьюлинк»:

NEW! Компьютерный салон
Кутузовский проспект д.33А
тел. 249-2075, 9358891

NEW! Компьютерный салон
Новая площадь д.10
тел. 797-3197

• Московский Дом Книги
Новый Арбат 8,
тел:290-3369, 913-6962/63/64

• Компьютерный салон
Садовая-Триумфальная 12,
тел:209-2975
• Торговый Дом «Эдельвейс»
Щелковское ш. д.5, стр. 1,
тел: 742-9087, 742-9089
• Новый Компьютерный Салон
Удальцова 85, корпус 2
тел.935-8892, 564-88-63
• Магазин Мир Компьютеров
Ленинградское шоссе, 17
тел.150-65-61, 742-4148/49

Legend полна оптимизма и обещает запугать игроков до потери пульса. Как известно, игры-ужасики уже появлялись на свет, в том числе и приключения...

Из соображений наведения страха и создания нужной атмосферы, все традиционные Legend'овские менюшки с экрана убраны. Обещают, что на экране никаких следов, не имеющих отношения к интерьеру вещей, не будет.

лишь бледным отголоском компьютерной игры.

Итак, события в игре разворачиваются сразу после окончания ужасов в книгах. Как выясняется, зло не было побеждено в последнем романе (хотя читатели могут быть уверены в обратном), и вот мы в лице некоей не успевшей умереть в ходе предыдущих страстей женщины выясняем, что дела все еще не так хороши, как хотелось бы, и после ряда исследований в городе вообще и в библиотеке в частности отправляемся прямо в логово врага — в сумасшедший дом. Там нам предстоит раз и навсегда разобраться с темными силами — или, по крайней мере, до следующей серии. Судя по обещаниям Саула и разработчиков, в игре будет-таки объяснено, что же, собственно, за нечисть доставала мирных жителей в книгах, откуда она взялась и как с ней бороться.

Legend полна оптимизма и обещает запугать игроков до потери пульса. Как известно, игры-ужасики уже появлялись на свет, в том числе и приключения (Personal Nightmare, Dark Half, Shivers), и боевые приключения (Alone in the Dark, Elvira) даже сборники головоломок (7th Guest). Однако, говоря честно, хотя некоторые товарищи и утверждают, что иногда загадочный скрип дверей и мрачная атмосфера Alone in the Dark заставляли мурашки пробегать по коже, в об-

щем, все это далеко от кино и книг и едва ли способно своей ужасностью лишить сна. Однако на сей раз нам обещают гарантированную бессонницу и кошмары на протяжении нескольких дней после прохождения игры. Что ж, посмотрим.

Blackstone Chronicles будет техническим экспериментом Legend. Походы по мрачным местам города и больницы будут происходить в необычном графическом режиме, представляющем собой смесь традиционных Legend'овских картинок-иллюстраций и трехмерных интерьеров вроде тех, что впервые появились в Under the Killing Moon. Если раньше каждое помещение в игре (или «комната» на жаргоне разработчиков) имела лишь одну иллюстрацию, то теперь вы сможете перемещаться по нему, смотреть в разные стороны и досконально исследовать интерьер на предмет разных подсказок и страшилок. Авторы помнят о проблемах игр от Access, где большую часть времени приходилось тщательно исследовать интерьеры на предмет спрятанных под столом подсказок, и обещают избавить игроков от подобных сомнительных удовольствий. Графика игры, кстати, наглядно демонстрирует, почему у Legend ушло столько времени на ее подготовку. Похоже, что мрачность и детальность интерьеров призвана помочь прочим игровым компонентам повергнуть нас в ужас.



Не совсем понятно, каков будет игровой интерфейс. Из соображений наведения страха и создания нужной атмосферы, все традиционные Legend'овские менюшки с экрана убраны. Обещают, что на экране никаких следов, не имеющих отношения к интерьеру вещей, не будет. Однако вряд ли Legend отказалась от сложной системы управления игрой — интересно будет посмотреть, что придумали программисты на сей счет.



Вообще же Legend до сих пор не сделала ни одной «серьезной» игры, в смысле, такой, где бы не было над чем посмеяться. Абсолютно все творения этого коллектива несут в себе эдакий «фирменный» юмор, проявляющийся вне зависимости от сюжета и мрачности игры (вспомните, например, Shannag'u — вроде как не самое веселое было содержание у произведения, ан нет, не постеснаться над чем-нибудь разработчики просто не могли в силу своей природы). Посмотрим, смогут ли удержаться легендовцы на сей раз, или ужасик про сумасшедший дом получится наподобие «Зловещих Мертвецов-3». Ждать осталось недолго, если не будет всяких отодвиганий сроков.

СМ



Компьютерная ДИАЛектика

КОМПЬЮТЕРЫ

R-Style Proxima, KLONDIKE, Эксимер, Formoza, Acer.

КОМПЬЮТЕРЫ NOTEBOOK

Fujitsu.

МОНИТОРЫ

Sony, ViewSonic, Hitachi, Panasonic, LG.

ПРИНТЕРЫ

Canon, Hewlett Packard, Lexmark, Citizen.

СКАНЕРЫ

Hewlett Packard, Mustek, NeuHaus, Artec.

КОПИРЫ

Canon, Rank Xerox.

МОДЕМЫ

US Robotics



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

для IBM PC и SONY PlayStation.

МУЛЬТИМЕДИА

NMG, ComInfo, Дока, Nikita.

ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

Creative, Diamond, Yamaha.

ПРОГРАММНЫЕ ПРОДУКТЫ

Microsoft, 1C, Symantec.

МАГАЗИНЫ РАБОТАЮТ БЕЗ ВЫХОДНЫХ с 9 до 21 (воскресенье с 10 до 19).

Магазины на ул. Садовая-Каретная, на ул. Новослободская с 9 до 20.

- | | |
|---|---|
| • м. "Юго-Западная", Олимпийская деревня, 4 | • м. "Кунцевская", ул. Молдавская, 4 |
| • м. "Новослободская", ул. Новослободская, 14/19 | • м. "Университет", ул. Строителей, 11, корп. 1 |
| • м. "Комсомольская", ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 | • м. "Маяковская", ул. Садовая Каретная, 20 |

Бесплатная доставка крупногабаритной компьютерной техники.

Вся продукция сертифицирована.

ЕДИНАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ СЛУЖБА: 916-0010

METAL GEAR SOLID

Внимательный

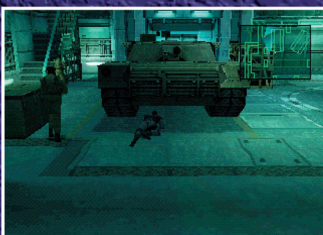
Metal Gear Solid является одной из первых ласточек так называемых «кинематографических» игр, волна которых вскоре нас всех захлестнет. И вообще, вся эта игра и построена как хорошее кино.

Жанр: action/adventure
Платформа: PlayStation
Издатель: Konami
Разработчик: Konami
Кол-во игроков: 1
Дата выхода: осень 1998
Интернет: www.konami.com

Metal Gear Solid — это игра не из разряда «убей всех за отведенное время». Это скорее шпионский симулятор, в котором вам придется применять совершенно другую тактику, нежели в подавляющем большинстве остальных игр.

читатель, наверное, вспомнит, что уже однажды мы освещали эту многообещающую игру. Уже тогда, когда был доступен только ее демо-ролик, можно было сделать логичный вывод, что на наших глазах рождается настоящий хит. Теперь же, после представления **Metal Gear Solid** на токийской выставке игр в практически окончательной «играбельной» форме, уверенность в этом у нас не только не ослабла, а еще более окрепла. Эта игра является одним из тех редких примеров, когда и графика, и музыка, и интерфейс, да и, собственно говоря, сам игровой процесс сливаются в единое и неделимое целое. Сегодня можно смело сказать, что на примере этого произведения можно во всей красе увидеть то, чего добились и чего еще может добиться современная игровая индустрия. Скажу больше, **Metal Gear Solid** по своей сути является почти что зеркалом всех тех процессов, которые происходят сегодня в мировой культуре конца двадцатого века. В общем, никто пока не знает, куда дальше идти и что делать, и то ли от безысходности, то ли от всеобщего кризиса идей, а то ли от осознания того, что все лучшее уже было создано, все как-то разом решили вернуться к истокам. Quake 2 стал снова похож на Doom, графические квесты — на текстовые, а, наверное, лучшее произведение, которое выйдет в этом году на игровых приставках, является не чем иным, как римейком игры десятилетней давности. Да, **Metal Gear**, в третью часть которого нам предстоит вернуться в этом году поиграть, впервые появился на давно забытом компьютере MSX2 в далеком 1988 году. Тогда он не смог добиться гигантской популярности, но все же, два года спустя, в Японии вышло его продолжение Solid Snake. И, не смотря на отсутствие в то время у **Metal Gear** внушительных толп поклонников, сегодня еще можно найти людей, которые вспоминают эти две игры добрым словом. Создателем же всей этой серии был и остается один из самых талантливых и неординарных дизайнеров Японии, Hideo Kojima, который кроме **Metal Gear** подарил нам еще несколько нестандартных проектов, самые известные из которых — приключенческие игры Snatcher (Sega CD) и Policenauts (PlayStation и Saturn). Как, вы не знаете и об этих играх? Не беда, и не такие «скромные» достижения дизайнерской мысли обходили стороной злодейка популярность. К счастью, с **Metal Gear Solid** такое не произойдет и к концу этого года мы все наконец-то оценим работу этого человека. И, быть может, кому-то после этого захочется посмотреть на то, из чего сегодня вырос данный проект.

Итак, приступим к описанию того, что было увидено нами и всеми остальными журналистами на токийской выставке игр. Осознавая тот факт, что большинство из нас никогда о **Metal Gear** не слышало и в него не



играло, мы постараемся описать все детали игрового процесса, которым вы будете вскоре наслаждаться.

Начнем с сюжета, который нам известен пока только в общих чертах. Где-то на Аляске террористы захватывают заложников, и главный герой этой игры, Solid Snake, который ранее служил в антитеррористическом подразделении Foxhound, снова оказывается в пекле событий. К моменту начала событий этой игры Snake уже завязал со своей работой в Foxhound и проводил все свое время в гордом одиночестве. Были у него за спиной и несколько тайных операций по заказу правительства, однако инцидент с заложниками застал его врасплох. Кроме главного героя в сюжете игры задействованы еще несколько персонажей, основными из которых являются гениальный инженер по прозвищу Отакон и молодая красавица Meryl Silverberg. Впереди вас будут выступать не только охранники и роботы, но и два подозрительных персонажа: поддельный под вас блондин по имени Liquid Snake и киборг-ниндзя, предназначение которого в игре пока не ясно. И каждый из них будет играть не последнюю роль в развитии сюжета. Да, именно сюжета, так как **Metal Gear Solid** является одной из первых ласточек так называемых «кинематографических» игр, волна которых вскоре нас всех захлестнет. И вообще, вся эта игра и построена как хорошее кино. Все начинается с полигонального вступления, которое генерируется приставкой в реальное время. По заверениям разработчиков, всего в данной игре запланировано использование более двух с половиной часов таких сцен, причем все они будут идти на «движке» самой игры. Итак, вы прибываете на подводной лодке к базе, а титры, как в кино, все идут и идут. Вышли на берег, сняли ласты, а титры продолжают идти. К вам поступает первое сообщение на передатчик. В первый раз автома-

тически соединит с посланным сообщением, а в дальнейшем вы сможете самопроизвольно переговариваться аж с восемью своими советниками. Титры продолжают идти, а вы уже в игре. Просто круто. Итак, мы потихоньку подошли к тому, как вы будете управлять своим героем и что вместе с ним сможете сделать. Основной вид на происходящее будет знаком ветеранам **Metal Gear**. Иными словами, большую часть игры вы будете наблюдать за Snake'ом сверху, под небольшим углом. Нажав на кнопку «O» вы сможете присесть и уже из этой позиции передвигаться ползком, если нужно. С помощью этой нехитрой тактики вы сможете залезть под какой-то предмет или, скажем стол и там затаиться. Все дело в том, что **Metal Gear Solid** — это игра не из разряда «убей всех за отведенное время». Это скорее шпионский симулятор, в котором вам придется применять совершенно другую тактику, нежели в подавляющем большинстве остальных игр. Не буду два раза объяснять что к чему, так как основные моменты такого подхода к созданию игр уже нами были описаны в другой статье (Tenchu). Кроме этого, передвигаясь ползком, вы издаете меньше шума, что создает охранникам дополнительные трудности в процессе вашего обнаружения. Чтобы снова встать на ноги, вам достаточно еще раз нажать на эту же кнопку. Кнопкой «квадрат» вы можете вызвать к действию оружие или любой другой предмет, включая вашу собственную руку. В начале игры Snake безоружен и у него имеется только передатчик, бинокль и пачка сигарет. Кстати говоря, вы можете даже и покурить, только вот от этого подпортится здоровье. Вот это реализм! Если же говорить серьезно, то пачка сигарет вам понадобится чуть позже. Но почему у вас нет оружия? Да потому, что создатели игры намеренно решили вас подготовить к основному моменту игрового процесса, а именно — к тому факту, что для ее прохождения вам придется больше времени проводить в засаде и следить, чтобы вас не заметили и не поймали. Ваша рука пусть и не заменит пистолет, но все же поможет разобраться с парой-тройкой охранников. Во-первых, вы можете запросто ударить врага, а нажав на соответствующую клавишу несколько раз, провести своеобразную комбу и вывести на время противника из строя. Подойдя же к нему сзади, вы можете либо схватить его





Весь игровой процесс завернут в великолепную оболочку потрясающей графики. Такой потрясающей, что к ней пока никто на PlayStation реально приблизиться не может. В общем, два с лишним года разработки дают о себе знать с первого момента знакомства с игрой.

Музыка просто ошеломляет. Она действительно «кинематографична» и прекрасно вяжется со всем происходящим.



за горло и превратить противника в живую шит, либо попросту сломать ему шею. Если вы выберете первое, то спокойно сможете передвигаться дальше по уровню, прикрываясь этим своеобразным щитом. Как только вы получите доступ к оружию, вы сможете с помощью кнопки R2 все его просмотреть и выбрать лучшее. С помощью же L2 вы сможете проделать подобное и с другими предметами. Кнопка «треугольник» позволяет вам менять перспективу на вид от первого лица. Этот вид становится очень полезным в нескольких случаях: во-первых, если вам надо посмотреть вдаль в любом из направлений (что невозможно сделать при использовании стандартной перспективы), либо для того, чтобы передвигаться, скажем, по вентиляционным трубам или находясь под коробкой. Это, конечно, звучит смешно, но вы легко можете остаться незамеченным, передвигаясь внутри картонной коробки, при этом наблюдая сквозь щель за тем, куда вы направляетесь. Если вас все же заметят, постарайтесь затаиться, в противном случае охранник поднимет коробку и вас обнаружит. Есть в игре и еще один дополнительный вид, который был уже скопирован в той же Tenchu. Вы сможете встать спиной к стене и, нажав на L1 или R1, наблюдать за тем, что происходит за углом. Разобравшись с управлением, идем дальше. Итак, титры прошли и вы оказались на секретной базе. Первой задачей героя станет добраться живым до лифта, который, кстати, пока еще не приехал. На пути у вас как раз и окажутся те самые охранники, которым придется



сломать шею. Можно перехитрить их и пройти незамеченным. В этом непростом деле вам поможет карта, которая расположена в правом верхнем углу экрана. На ней все враги помечены красными точками. Если вы попадете в поле их зрения, то моментально будете замечены и атакованы сразу всеми ближайшими охранниками. Также вы можете увидеть на карте и поле зрения камер слежения, которые расположены на базе. Но даже если

вам не удалось пробраться незамеченным,

враги только в течение десяти-пятнадцати секунд будут стараться вас догнать и обезвредить. Если за это время вам удастся убежать и спрятаться, то все они снова займут свои изначальные позиции. В этой игре враги могут не только видеть, но и слышать. Если вы надеетесь много шума, то те охранники, чье внимание привлекла деятельность вашего героя, покинут посты и начнут искать причину. Об этом вы также сможете узнать, посмотрев на карту. Одна маленькая деталь, связанная со звуком. В определенный момент игры главный герой простудится и при дыхании будет немного сопеть, что, естественно, будет привлекать внимание врага. Сами можете убедиться, насколько развит у этой игры искусственный интеллект. Если же вы еще в этом не убедились, то читайте дальше. Представьте себе такую ситуацию. База находится на Аляске. Холод кругом собачий. А что происходит на морозе с нашим дыханием? Правильно изо рта идет



пар. Так вот, если даже вы спрячетесь за угол, а враг заметит пар, идущий изо рта, то конфликта не избежать. Или взять, к примеру, следы, которые герой будет оставлять на снегу. По ним враги могут выследить и обнаружить вас. А может разработчики еще что-нибудь придумают для придания большей реалистичности происходящему? Боюсь даже предположить, но японцы и не на такое способны.

Вернемся к демо. Вот мы добрались до лифта и надеемся на лучшее. Тут, как из под земли, возникает охранник. Что же делать? Прятаться уже негде, воевать практически бессмысленно, остается только одно — прыгнуть головой вниз в резервуар с водой. Пока неизвестно, сколько еще таких бассейнов мы встретим в игре, но в самом ее начале он явно находится неспроста. Когда вы окажетесь под водой, как в Tomb Raider или Mario 64, на экране появится индикатор запаса кислорода. Кстати говоря, водяные эффекты в игре получились просто восхитительными. Переключившись на вид от первого лица, вы сможете насладиться этим зрелищем и заодно посмотреть, что происходит на суше.

Ну, в общем, добрались вы до лифта, и снова игра превращается в кино. Пока вы едете вверх и меняете водолазный костюм на более подходящую форму, продолжают идти титры и, наконец, на экране появляется название игры. Вот тут-то все и начи-

нается. С вами снова связывается центр и дает указания, как пробраться внутрь базы, на чем, собственно и заканчивается демо-версия этой шикарной игры. Мало? Конечно мало. Круто? Еще как круто. Но предупреждаем сразу. Игра у Konami пока получается очень сложной, так что даже не надейтесь пройти ее за одну ночь. Сами же разработчики обещают, что даже если знать игру вдоль и поперек, то менее чем за восемь часов ее все равно не пройти. Кроме этого, скорее всего, игра где-нибудь посередине будет разветвляться на две части, которые будут по-разному завершаться. По заверениям разработчиков, ни одна из этих концовок не будет глупой или ненужной. В Metal Gear Solid нет изменяемого уровня сложности, но если вы будете плохо играть, то компьютер немного подстроится под ваши способности, и выживать станет чуть-чуть легче. Всего в игре будет около 20 видов оружия — от радиоуправляемых ракет до миниатюрных бомб, которые можно будет даже прицепить врагу на спину. Если у вас закончатся патроны, то вы сможете легко орудовать руками и прикладом. Некоторые предметы в игре можно будет объединять с оружием для придания ему новых качеств.

Подводя итог вышесказанному, стоит отметить, что весь этот экстраординарный игровой процесс завернут в великолепную оболочку потрясающей графики. Такой потрясающей, что к ней пока никто на PlayStation реально приблизиться не может. В общем,



два с лишним года разработки дают о себе знать с первого момента знакомства с игрой.

Музыка просто ошеломляет. Она действительно «кинематографична» и прекрасно вяжется со всем происходящим. Я даже не знаю, что в этой игре может вообще не понравиться — настолько она хорошо продуманна. Те же, кто в этом еще сомневаются, обязательно изменят свое мнение где-нибудь в октябре этого года, когда Metal Gear Solid уже появится в продаже. И тогда мы наконец-то сможем отдать должное великолепно проделанной работе японского отделения Konami и, надеюсь, поставив первую в своей новой истории «десятку».

СИ



ДРАКИ '98

Такого

Борис РОМАНОВ

В один месяц сразу три по-своему великолепные драки дебютировали на платформе PlayStation и одновременно сделали заявку на лидерство в самом конкурентном жанре видеоигр — драках.



я уже давно не видел. В один месяц сразу три по-своему великолепные драки дебютировали на платформе PlayStation и одновременно сделали заявку на лидерство в самом конкурентном жанре видеоигр — драках. И именно эти события и подвигли меня вновь «взяться за перо» и оценить, чего же, собственно говоря, каждый из них добился и чего еще им стоит добиться, чтобы остаться на самом вершине.

Но сначала о грустном. В последнее время мне все чаще приходится слышать совершенно немыслимые суждения по поводу этого жанра игр. И поверхностный он, и какой-то ограниченный, и т.д. и т.п. В общем, недостойный внимания серьезных игроков. Боюсь вас огорчить, но это не так. Или не совсем так. Безусловно, если ваше знакомство с драками ограничилось нажатием пары-тройки кнопок в **Mortal Kombat** или **Toshinden**, то отделаться от мысли об убогости файтингов вам, да и нам, не удастся. Но то же самое можно будет сказать и о любом другом жанре игр, если начать с ним знакомиться посредством общения с наиболее невыразительными его представителями. Иными словами, как на примере McDonald's невозможно судить о всех ресторанах, а на примере «творчества» группы На-На — о всей русской музыке, так и на примере **Mortal Kombat** и **Toshinden** невозможно понять того, чего на самом деле стоят все эти файтинги.

Для тех же, кто только начал свою карьеру игрока, постепенно «въезжая» в тот кайф, который предоставляют сегодня лучшие представители этого жанра, придется проявить, что здесь к чему. Итак, до начала 90-х годов такого явления, как драка, просто не существовало. Были, конечно, нелепые попытки сделать что-то подобное, но реально только с приходом **Street Fighter 2** мир видеоигр узнал, что такое файтинг. И, что самое интересное, до сих пор все игры этого жанра так или иначе сравниваются с этой эпохальной игрой. На это есть несколько веских причин. Кроме того, что создатели **Streetfighter 2** полностью перевернули представления людей о том, что такое игры, и установили несколько неписанных законов, которым до сих пор следуют разработчики, им еще и удалось сделать, наверное, единственную игру, в которой игрокам было предоставлено просто огромное количество различных возможностей и еще большее количество разнообразных способов их применения. Более того, играя даже сегодня в **Street Fighter 2**, невозможно не поразиться тому, насколько проработан и глубок его игровой процесс, в котором вы не найдете ни единого разрыва в причинно-следственных связях. Другими словами,



между вами и игрой нет ни единого промежуточного звена, и все, что вы хотите «сказать» своими действиями, вы, собственно, и говорите. Управление в этой игре было и остается идеальным (когда разработчикам не приходится заботиться о миллионах прыгающих на экране полигонов, они могут посвятить большую часть работы процессора обработке ваших команд). И все было бы у этой игры хорошо, если бы ее создатели смогли вовремя пересилить себя и перестать почитать на лаврах. Они не заметили, как амбициозная Sega, вскормленная успехом своей 16-ти битной приставки, выдала на гора первую в истории полигональную драку **Virtua Fighter**. А когда спустя год увидело свет ее продолжение, что-либо менять было уже поздно. **Virtua Fighter 2** своим появлением ознаменовал переломный момент во всей истории жанра, да и игр в целом. И все, чем раньше славилось только произведение мастеров из Capcom, теперь можно было найти и в новом, трехмерном мире. Безусловно, скачок от **Street Fighter 2** к **Virtua Fighter 2** не был таким радикальным, как скачок из пустоты к **SF2**, но все же на протяжении последних пяти лет все вышедшие драки так или иначе были инспирированы именно этим произведением. И все бы было у Sega хорошо, если бы для достижения такого результата им не понадобилось использовать сверхмощный для того времени игровой автомат, перевод игры с которого до сих пор является не самой простой задачей. В то время, пока Sega с трудом пыталась выжать из своей 32-битной приставки что-то подобное, конкуренты времени не теряли. И вот, всего

лишь спустя полгода после дебюта **VF2** на игровых автоматах, уже на доступной и к тому же популярной игровой приставке PlayStation появился **Tekken**, который фактически украл у Sega все лавры в глазах большинства игроков. И даже безупречный перевод **VF2** на Saturn уже не смог поправить такое положение вещей: время ушло, а наши любители игр полюбили новых героев, и уже никому не было дела до того, кто из них там первый и лучший. Но оригинальный **Tekken** был еще слишком далек от совершенства, и по-настоящему эта серия получила должное признание критиков только со второй попытки. Тем не менее, до своих третьих инкарнаций эти две игры все еще оставались «обычными» двухмерными драками, пусть и одетыми в полигональную оболочку. И хотя к моменту дебюта **VF3** на игровых автоматах уже были сделаны первые попытки перехода в полное или частичное 3D, наряду с влечением в игровой процесс взаимодействия с интерактивными аренами, настоящий расцвет истинных трехмерных драк опять пришел вместе с творением команды Sega AM2. И вновь такое в меру революционное событие было совершено на недоступном для массового рынка игровом автомате, перевод игр с которого сегодня, в принципе, невозможен (если только на **Voodoo 2**, да и то не без компромиссов). В общем, для многих из нас **VF3** так пока и остается искусством ради искусства. Спустя почти год после дебюта **VF3**, Namco представила свой **Tekken 3**, которому было суждено затем превратиться в самую популярную аркадную драку в Америке и вторую по популярности драку в Японии. В общем, эти две серии игр прочно оккупировали свои ниши. Тем временем, понимая, что соревноваться с



этим гигантами стало сегодня занятием неблагодарным, на арену поединков вышла никому не известная команда **LightWeight**, которой удалось произвести последнюю революцию в жанре в форме своей неординарной игры **Bushido Blade**, о которой не затихают споры до сих пор.

И вот сегодня передо мной лежат три плода этих революций: третий **Tekken**, вторая часть **Bushido Blade** и экстравагантный **Dead or Alive**, каждый из которых сделал свою заявку на звание лучшего в одном из самых популярных жанров. Так что давайте попробуем расставить все по полочкам и решить, чего каждый из них стоит.

TEKKEN 3

У Tekken 3 конкурентов нет.

Жанр: Драки
Платформа: PlayStation
Издатель: Namco/Sony
Разработчик: Namco
Кол-во игроков: 2
Интернет: www.namco.com

Достоинства:

Потрясающие новые герои, прекрасно подходящие под обновленный игровой процесс, великолепный дизайн персонажей, отличная анимация, хорошее управление, разнообразие применяемых тактических приемов, отчетливая разница между дракой за разных бойцов, неподражаемый подход к реализации трехмерных драк.

Недостатки:

Старые герои в новой обстановке чувствуют себя немного неуютно, игра идет на стандартном для PS разрешении при сохранении угловатых фигур бойцов, небольшие проблемы с управлением при переходе в третье измерение, бездарный режим Tekken Force. То, что для серии Tekken в новинку, было уже продемонстрировано в других играх.

Резюме:

Игра порадует абсолютно всех фанатов драк, несмотря на некоторые недостатки. По дизайну персонажей, проработке игрового процесса и умелому использованию доступных для создания игры средств (читай возможностей PS) сегодня с этой игрой никто сравниться не может. А в связи с отсутствием конкуренции со стороны другой серии драк, Tekken 3 в данный момент побеждает практически во всех номинациях по определению. К сожалению, на роль убийцы VF3 он не подходит, но то же самое можно сказать и про абсолютно все остальные полигональные драки. Рекомендуются всем, даже ярким противникам Tekken и драк вообще.

8,5

V 1,8
 S 1
 I 1,8
 G 1,9
 O 1
 A 1

конкурентов нет. По крайней мере, на PlayStation еще никому не удавалось создать что-нибудь подобное. Он, как и две предыдущие серии этой игры, опять появился в нужном месте в нужное время и раскидал направо и налево всех своих конкурентов. Но в этот раз ему это удалось уже не столько благодаря своей графике (о ней позже), а скорее за счет того опыта, который накопила за свою долгую работу команда Versus. Сегодня только три компании могут похвастаться большими знаниями этого предмета, но, по большому счету, ни Capcom, ни Sega, ни SNK сегодня не играют первых ролей в жанре трехмерных драк на приставках. И все же, когда я играл в третий Tekken, меня не покидала мысль о том, что Namco



может сделать лучше, и только их лидирующая позиция не дает им повода для совершенствования. И действительно, сегодня торговая марка Tekken настолько раскручена, что порой кажется, что мы готовы купить любой продукт под этим именем, даже не заметив никакой подмены. Но на то мы и люди, чтобы любить и ненавидеть до безразличия. А эту игру есть за что полюбить.

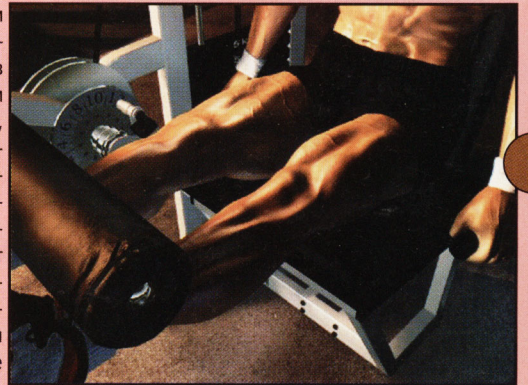


Начнем с того, что Namco в очередной раз удалось создать игру с просто великолепными, легко запоминающимися персонажами. Только благодаря этому Tekken сразу привлекает внимание и действует как магнит. Второй несомненный успех Namco — это их собственная система боев, которая, пусть и выросла из школы Street и Virtua Fighter'a, на сегодняшний день расширилась до полностью самостоятельной и неповторимой системы. Третий плюс Теккену — предельно выразительные, пусть и слишком вычурные стили, применяемые в драке практически всеми бойцами. Все они, кроме этого, соответствуют каждому конкретному персонажу и придают им еще большую жизнь и своеобразную реалистичность. В общем, в третий Tekken, как и в первый и во второй, каждый игрок совершает абсолютно безболезненное и приятное погружение. Особо теплые слова стоит сказать по поводу новых для игры персонажей, в частности Ling Xiaoyu, Eddie Gordo и Hwoarang.

Только ради них я готов забыть обо всем и играть в Tekken до беспамятства. Вот если бы Namco не шла на поводу у фанатов и построила свою игру полностью на таких вот новых персонажах с их неповторимыми стилями и тактиками ведения боя я бы без всяких оговорок поставил игре десятку и забыл о том, что при вынесении приговора игре надо быть до конца объективным.

Но объективным мне все-таки быть приходится, и спустя почти год, проведенный с третьим Теккеном (сначала на игровых автоматах, а теперь и на PS), мне приходится снова возвращаться к тем проблемам, которые либо уже давно присутствовали, либо только появились в этой потрясающей игре. Начнем с графики. Впервые за свою историю Tekken не стал самым технически совершенным произведением в своем жанре для PlayStation. Первый опасный звонок прозвучал еще в прошлом году, когда Square удалось выпустить Tobal 2, кото-

рый не только шел на самом высоком для PS разрешении, но и изобилует отличной работой с освещением и даже некоторым присутствием текстур. В тот момент сам создатель PlayStation в одном из интервью посетовал на то, что Tekken 2 использует только 40% мощности приставки, когда как Tobal 2 зашкалил за отметку в 80%. Сегодня же, новичок в жанре драк, компания Тесто, о чем произведении мы поговорим чуть позже, смогла сделать еще больше. С другой стороны, Tekken 3 как шел, так и идет на низком, ну ладно, на стандартном разрешении, при всем при этом не особо заботясь о сглаживании углов на персонажах. Забудьте, у некоторых из них этой проблемы нет, а у некоторых есть. И все дело в том, что те из них, которые сглажены и прилизаны, полностью лишены текстур, тогда как наши угловатые

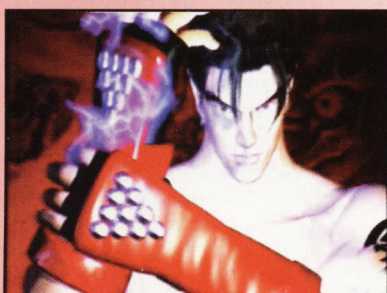
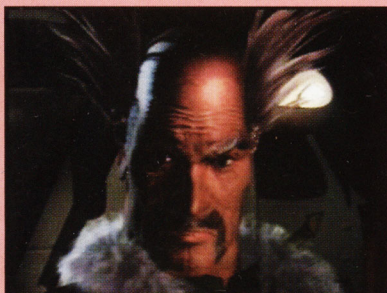


друзья в них одеты. Можно, конечно, оправдаться тем, что задний план в третьем Теккене создан не из одной, а из четырех плоскостей, но на меня это объяснение не действовало. Тем не менее, как я уже сказал выше, по своему дизайну большинство из этих угловатых персонажей опережают работу конкурентов. Но это уже, простите, заслуга художников, а не программистов. К звуковым эффектам претензий нет, впрочем, как и к музыке (хотя в первой части трилогии музыка была получше). Управление персонажами, в общем, практически безукоризненно, но только тогда, когда они не совершают отходов вбок. Здесь же у игроков несомненно возникнут некоторые проблемы, к которым, правда, можно со временем привыкнуть. Очень часто ваш персонаж будет не успевать сориентироваться в 3D, и все ваши удары просто уйдут



Проблема Теккена 3 лежит в области его оригинальности. И хотя сама основа игры все также осталась единственной и неповторимой, разработчики не очень сильно задумывались над тем, чтобы придать ему новый, доселе невиданный статус.

056



в пустоту. И здесь уже целиком и полностью вина лежит на создателях игры, которые сумели наделить своих персонажей новыми возможностями по ведению боев в 3D, но забыли сделать их применение абсолютно безболезненным. Еще одна маленькая проблема, которая тянется с самой первой игры из этой серии лежит в области совмещения кнопки «назад» и кнопки «блок». Или даже не совмещения, а скорее, практически полного отсутствия контроля со стороны игрока за этим действием. Но это уже, как говорится, дело вкуса. Что же касается самого игрового процесса, то, как я уже отметил выше, сегодня на PS с ним сравниться никто не может. Каждый боец наделен просто огромным количеством разнообразных движений, которые можно комбинировать в любом порядке. В данной игре просто огромное поле для применения различной тактики ведения боя, и путей к победе у вас будет просто несметное количество. С другой стороны, несколько мелких и крупных деталей как бы ускользнули от внимания разработчиков. Их, конечно, можно легко понять, так как **Теккен** добился сумасшедшей популярности и с гораздо большими дырами в игровом процессе, но все же... Первая проблема, с которой вам придется смириться при игре в **Теккен**, — это порой слишком длинные и запутанные комбы. Но не думайте, что этим не грешат другие игры. Напротив, тот же *Killer Instinct* (кстати, не самая забытая вниманием игроков игра) грешит этим в гораздо большей степени. Но это не может остановить нашу критику. Эти пяти-десятиходовые и порой неблокируе-

мые комбы не только являются откровенно нечестными, но еще и очень трудными для запоминания. К счастью, **Теккен 3** построен не только на их применении. С другой стороны, я встречал порядочное количество игроков, которые получают настоящее наслаждение от воплощения в жизнь этой, простите, заразы современных драк. Но, опять же, некоторым нравится питаться в McDonalds, что никак не прибавляет ему изысканности. Вторая проблема **Теккена**, которая уже не так сильно бросается в глаза, — это практически недоразвитая система боев в защите. Согласен, современные игроки не очень-то любят применять такую тактику боя, но ее присутствие в игровом процессе продлило бы нам удовольствие от игры намного больше. Третья проблема, которая откроет себя еще чуть позже, — это минимальное различие между тем, как вы должны будете вести себя с каждым конкретным персонажем. Одним словом, как вы ведете себя с Ниной, так же можете вести себя и с Хейхачи, плюс-минус самая малость. Остальные же недочеты встречаются и во всех остальных драках. Все так же бездарен искусственный интеллект, и вы легко можете забить компьютерного противника с закрытыми глазами, нажимая на все подряд кнопки. Это, конечно, было создано для облегчения вхождения игроков в игру, но, простите, любой фанат SF и VF будет долго смеяться над этим свойством **Теккена** до упада.

Но настоящая, так сказать, проблема **Теккена 3** лежит в области его оригинальности. И хотя сама основа игры все так же осталась единственной и неповторимой, разработчики не очень сильно задумывались над тем, чтобы придать ему новый, доселе невиданный статус. Все новинки **Теккена** заканчиваются на новых героях (отлично), отходе вбок (хорошо, но уже давно не ново) и новых приемах для старых персонажей (эка невидаль). Не хочу казаться назойливым, но если бы в игре не было таких бесподобных новых героев, финальная оценка игры была бы ниже на единицу. В **Теккен 3** так и не было реализовано хоть какое-нибудь взаимодействие с задним планом, а арены как и были, так и остались просто декорацией. Перемещения и бой в 3D, как уже было сказано выше, в лучшем случае повторяют все то, что уже было продемонстрировано в том же *Fighters Megamix*. Попытка же Namco расширить границы файтинга добавлением в игру двух режимов оказалась не совсем удачной. Первый из них, **Теккен Force**, просто ужасен. В нем, как в старом добром *Final Fight*, вы должны будете пройти несколько (в данном случае 4) уровней, перемещаясь слева направо и попутно громя тупых врагов, чтобы в конце встретиться с боссом. Играть в это просто невозможно. Врагов, когда

они стоят у края экрана, просто не видно, встать с ними на одну линию очень трудно, и все это ради того чтобы получить себе тайного героя. Пройдя этот ужас один раз, вы уже никогда не вернетесь к данному режиму, на создание которого Namco, наверное, потратила целую неделю. Второй тайный режим получше. Здесь с помощью всех доступных ударов вы будете играть в своеобразный волейбол с разными типами мячей. Это в меру весело, но также не очень серьезно. В общем, эти добавления лучше не надо было вносить в игру, чтобы не портить общего впечатления.

И все же... **Теккен** есть **Теккен**, и не смотря на все вышесказанное, в нем присутствует та неуловимая магия, которая отделяет просто хорошие произведения от лучших. И если вы закроете глаза на все его недостатки, а сделать это будет довольно легко, то вы полу-



чите полное удовлетворение от сделанной покупки. Только вот не надо говорить себе и другим, что **Теккен** самый-самый лучший, и все будет хорошо. Другими словами, только воспринимая эту игру такой, какая она есть на самом деле, вы сможете получить огромное и почти ни с чем не сравнимое удовольствие.

鉄拳 TEKKEN 3

TM



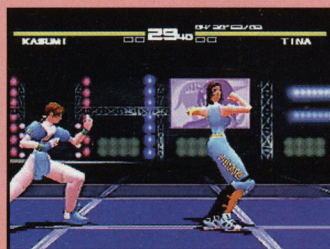
DEAD OR ALIVE

Чего-чего, а вот такого мы от Tecmo не

ждали. Ее программисты смогли сделать с PlayStation такое, что раньше никому не удавалось сделать. Они заткнули за пояс и Square, и Namco, и саму Sony и сделали такую драку, которая: а) идет в высоком разрешении на скорости 60 кадров в секунду, б) управляется почти как самая лучшая двумерная драка и в) достаточно интересна как самостоятельная игра. Но все равно это не Теккен и не Virtua Fighter. Да и другого нельзя было ждать от самой первой игры компании в таком непростом для воплощения в жизнь жанре. Но даже Namco не может похвастаться таким же началом своей карьеры в драках, при всем при том, что их Теккен все-таки являлся несколько более оригинальной игрой.

Итак, поехали.

Про графику в DoA я уже успел сказать. Она просто великолепна. Фигуры бойцов практически идеально скруглены, при этом они прекрасно освещены и даже немного текстурированы (на некоторых из них текстур нет вообще, но третий Теккен этим тоже балуется). Задний план, как это ни печально, опять представляет собой двигающиеся обои, только в высоком разреше-



нии. Но на PlayStation ничего большего, увы, при прочих равных условиях, добиться уже нельзя. Дизайн персонажей, в общем, хромеет. Возникает такое впечатление, что разработчики игры в глаза людей-то и не видели. Одна отрада, у всех представительниц слабого пола во время боя очень пикантно двигается одна интересная часть тела (в простонародье известная как грудь). Звуковые эффекты стандартны, а вот управление заслуживает всяческих похвал. Порой даже кажется, что Tecmo удалось обогнать Namco и в этом вопросе, но, с другой стороны, никакой свободы перемещения в 3D здесь нет. Тем не менее, оно безумно отзывчивое, и за все время игры я только пару раз успел крикнуть коронную фразу: «Я же жал эту проклятую кнопку!!!!» При игре же в Теккен эта фраза у меня слетала с уст немного чаще. Одно нововведение, а именно — кнопка Hold, заставила меня повысить этой игре оценку сразу в трех категориях: управление, игровой процесс и оригинальность. Скажу сразу, без нее DoA был бы сразу списан в разряд клонов VF2 и забыт навсегда. Но с ней все меняется. Эта кнопка, а точнее, ее применение в бою открыла для меня так много новых возможностей, что просто диву даешься, насколько одна деталь может изменить общее впечатление от игры. Говоря проще, до DoA все файтинги игрались практически одинаково: пока один атакует, другой стоит в защите, и наоборот. С этой же возможностью процесс перехода из одного состояния в другое стал проходить практически безболезненно. Теперь не надо мучиться, как в VF, с точным по времени перехватом чужих движений и превращением их в свои, что, конечно, было очень интересно, но также и безумно сложно. В этой игре всего одним нажатием этой кнопки вы можете превратить чужую атаку в свою, и наоборот. Но веселит эта кнопка только до поры до времени, так как разработчикам пока явно не хватило опыта отшлифовать игровой процесс. И из интересной новинки эта кнопка порой превра-



щается в оружие нечестной игры. А играть надо честно. В остальном же данная игра мне напомнила наборы дополнительных уровней к Quake'y, созданные другими командами программистов и дизайнеров, только на место Quake'a надо поставить теперь VF2, а на место тех команд — компанию Tecmo. Чуть не забыл. В данной игре заложено в зачаточном состоянии некое взаимодействие с задним планом, что выразилось в наличии так называемой Danger Zone. Попав в эту опасную зону, или минное поле, игрок теряет здоровье и подлетает вверх. Но, в общем, эта зона больше походит на некий смягченный Ring Out, известный нам по серии VF, чем на реальное взаимодействие с окружающей средой.

Тем не менее, при всей спорной оригинальности этого произведения, я бы посоветовал вам попробовать его на себе. Во-первых, на PlayStation игра, подобных этой, больше нет, а во-вторых, DoA можно спокойно показывать друзьям, гордясь своей любимой приставкой. К сожалению, для тех, кто уже давно знаком с серией VF и кто и без того гордится своей приставкой, Dead or Alive может показаться не очень серьезным кандидатом на звание лучшей в мире драки.

Жанр: Драки
Платформа: PlayStation
Издатель: Tecmo/Sony
Разработчик: Sony
Кол-во игроков: 2
Интернет: www.tecmo.co.jp

Достоинства:

Потрясающая графика, интересный, навеянный VF игровой процесс, нововведение в виде кнопки Hold, позволяющее осуществлять плавный переход от защиты к нападению.

Недостатки:

Невыразительные герои, практически стандартный игровой процесс.

Резюме:

Для одних - дополнительные уровни к Virtua Fighter 2 от другой команды разработчиков, а для других - первое знакомство со стилем, продемонстрированным в серии VF, и отличная технологическая демка возможностей PS.

7,5



BUSHIDO BLADE 2

Один из

немногих удачных продуктов
роста компании Square, игра

Bushido Blade 2, чья первая серия перевернула в свое время все устои файтингов, снова встала на тропу войны. Только вот бороться ей пока не с кем, так как похожих на нее игр как не было, так и нет. А почему? Да потому что ее создателям опять удалось взглянуть на проблему с совершенно другого ракурса и представить нам что-то совершенно непохожее ни на что другое, даже на оригинальный **Bushido Blade**. Как такое у них получилось, не знаю, но факт остается фактом. За тем же самым движком теперь скрывается совершенно другая игра. Но не это главное. Новый **Bushido Blade** действительно сделал заявку на лидерство в жанре, а не просто стал очередным выпендрежем от Square. И это не может не радовать.

Итак, начнем с того, что в игре осталось по-прежнему. Так же, как и раньше, **BB** больше напоминает симулятор самурайских боев, нежели стандартную драку. В игре нет показателей здоровья, и ваш успех зависит всего лишь от одного верного удара. У всех бойцов в игре имеется полная свобода перемещения, которой иногда будет нужно пользоваться. Бои происходят не на аренах, а на уровнях, практически как в любой другой приключенческой игре. Так же, как и раньше, для победы в этой игре вам придется забыть о том, чему вас научили годы тренировок в других играх, и приступить к изучению совершенно новых правил игры. В об-



бесконечных уровней, путешествия внутри которых сопровождались периодической загрузкой, нам теперь предоставлены НОРМАЛЬНЫЕ арены, просто очень большого размера. По ним можно бегать, но проводить в постоянной беготне свое время уже нельзя. И это очень хорошо. Таким образом создатели игры концентрируют наше внимание на самой драке, а не на том,

ки в нестандартной упаковке **BB2** превратилась в действительно что-то особенное. Для начала, вы можете в любом из нескольких режимов игры выбрать опцию борьбы от первого лица, после чего вас выбросит в саму игру. Уже здесь вам сперва будет нужно сразиться с десятком ниндзя, и только затем перейти к схватке с боссом. В процессе игры вам также повезет побывать на время в шкуре других персонажей, что еще больше вносит новизны в игровой процесс.

И хотя в данном продукте появилось много новых, очень полезных и интересных деталей, два аспекта этой игры так и остались без внимания разработчиков. Во-первых, графика стала даже хуже, чем в первой части игры. Я не знаю, на что у них там пошли полигоны, но **BB2** теперь движется немного медленнее своей предшественницы, причем с выпадающими то тут, то там полигонами. И во-вторых, управление как было неотзывчивым, так им и осталось. А ведь нет ничего отвратительней, чем видеть, как твоя команда, посланная с джойстиком, не успевает в нуж-

Жанр: драки
Платформа: PlayStation
Издатель: Square/Sony
Разработчик: Lightweight/Square
Кол-во игроков: 2
Интернет: www.square.co.jp

Достоинства:

Файтинг для эстетов, файтинг для оригиналов, файтинг для тех кому не нравятся файтинги, файтинг для тех кто от файтингов без ума.

Недостатки:

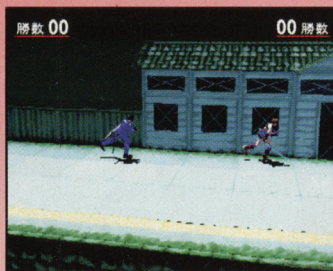
Управление слишком неотзывчиво, а игра все еще не так доступна для понимания как хотелось бы.

Резюме:

Урок для Namco как делать продолжения. Урок для Sega как делать революции. Тем не менее, ее создателям не помешало бы самим поучиться у мастеров жанра, иначе все их потуги пройдут даром.

V 1,5
S 1
I 1
G 1,5
O 2
A 1

8



щем, основные постулаты остались на месте, но вот все остальное претерпело массу изменений. Во-первых, и это вы заметите сразу, в **BB2** появилось гораздо больше возможностей для тактических маневров. В этой игре разработчики немного упростили управление и попытались привнести в бои НОРМАЛЬНЫЕ, то есть не десятихитовые, комбы. Скажу сразу, прижились они в этой игре просто замечательно. Пошли дальше. Вместо дурацких, практически



что ее окружает. Управление бойцами также было упрощено. Теперь вам предоставлены две кнопки, отвечающие за атаку, и одна кнопка, отвечающая за смену позиции. Кроме них в игре задействованы и дополнительные кнопки, но они выполняют не самую важную функцию. И, наконец, при создании режима игры в одиночку разработчики просто постарались на славу сделать все возможное, чтобы мы не скучали. По сути дела, из стандартной дра-



ный момент дойти до адресата. Третья же проблема игры, а именно — высокая сложность понимания того, что задумали парни из Lightweight, потихоньку начала исчезать. Но все равно, **Bushido Blade 2** еще слишком далек от народа.

Подводя итог, можно смело назвать **BB** самой перспективной сегодня серией драк. Я даже ни на секунду не сомневаюсь, что именно такие игры и будут в скором времени востребованы умов молодого поколения. Тем не менее, если Square и Lightweight не сумеют вовремя подчистить графику, ускорить игру и поправить управление, то за них это сделают другие и тогда мы снова будем говорить о потерянных возможностях. В общем, абсолютно всем играть в это я не рекомендую, но попробовать такой продукт стоит — глядишь, и понравится.

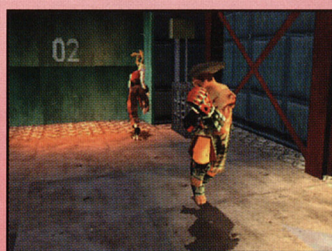


В заключении

стоит сказать, что в мире виртуальных драк все пока идет хорошо. В отличие от многих других жанров, в нем не наблюдается ни застоя, ни какого-то ни было кризиса. И все дело в том, что ведущая

тройка производителей новомодных драк (Sega, Namco, Square) буквально вытеснили всех остальных с рынка, не оставив им особых шансов радовать нас своими поделками и подделками. Но, в то же время, между ними постоянно идет настоящая борьба за место под солнцем, что ни на секунду не дает им расслабиться. Возьмем, к примеру, Sega, которая уже давно не радовала нас чем-нибудь новеньким. В этом году она уже заявила к выходу и долгожданный перевод Virtua Fighter 3, теперь уже на их новую приставку, а также показала почти законченное продолжение Fighting Vipers для игровых автоматов. Последняя, кстати, была признана игрой последнего шоу производителей подобной продукции. Namco, в свою очередь, в ближайшее время должна показать продолжение Soul Edge, под названием Soul Calibre. Да, это именно та игра, которая

проходила у нас под названием Namco Fighting, так что сами можете посмотреть старые журналы и оценить то что нас ждет. Square только что выпустила на игровых автоматах довольно интересную и нестандартную драку Ehrgeiz, которая объединила в себе все прелести системы боев Теккена, со свободой перемещения Bushido



Blade. Эта игра также будет переведена на игровую приставку PlayStation. К этому списку многообещающих проектов можно будет приплюсовать и пару-тройку интересных игр от Capcom. Во-первых, к радости фанатов, в конце этого года должен будет появиться на новой Сеговской приставке третий Street Fighter. Кроме этого, уже на PlayStation нас ждет продолжение Street Fighter EX и Star Gladiators. С большим нетерпением мы ждем показа второй части

Dead or Alive, которая, надеюсь исправит некоторые недостатки, которые в ней присутствуют. Для ее создания Tecmo уже лицензировала технологию последних игровых автоматов от Sega, так что о хорошем переводе этой игры на ее приставку, а также и на другие будущее консоли, можно уже не говорить. Для тех же, кто все еще не



может забыть Mortal Kombat, компания Midway этим летом предоставит четвертую ее часть, которая пока появится только на Playstation и Nintendo 64. Но не будем кривить душой. После того, как мы увидели ее незаконченную версию для N64 мы долго не могли остановить свой смех. С другой стороны, о вкусах не спорят, и, скорее всего, она придется по душе всем фанатам этой скандально известной серии.

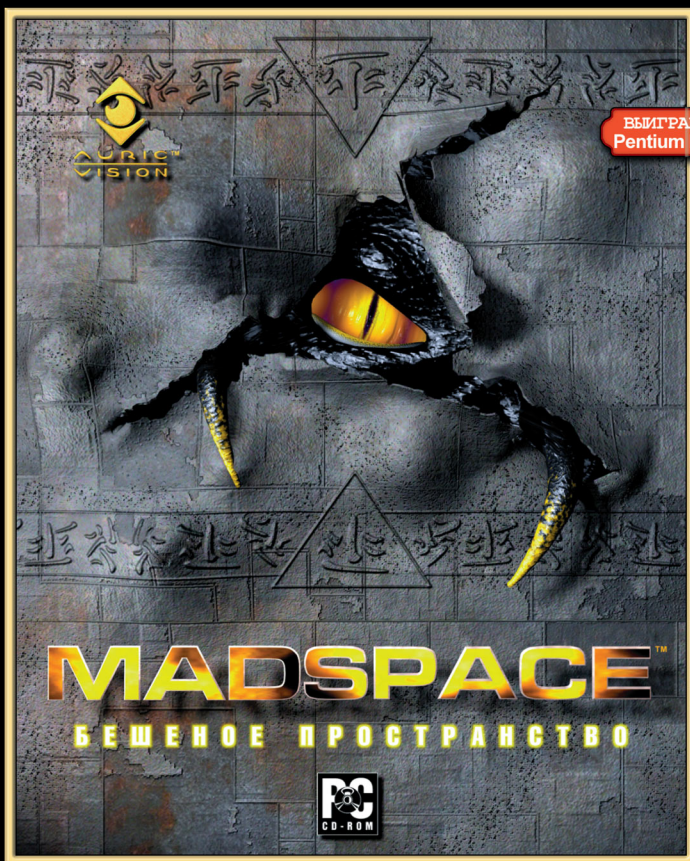
С другой стороны, перед создателями современных драк все еще стоит мно-



жество нерешенных задач. Так что предела совершенствования жанра пока отчетливо не видно. И пока мы готовы тратить свои деньги на подобные игры, разработчики будут постоянно из кожи лезть вон чтобы нам угодить. В общем, будем ждать продолжения этой захватывающей истории, которая разворачивается прямо у нас на глазах.

CM





Спрашивайте в магазинах:
"GAME LAND"

"КОМПЬЮЛИНК"
Ленинградское ш., 17 (м. Войковская)
Новый Арбат, 8 (м. Арбатская)
Садово-Триумфальная, 12/14 (м. Маяковская)
Удальцова, 85/2 (м. Проспект Вернадского)
Щелковское шоссе, д. 5/1 (м. Черкизовская)
Мясницкая, 6 (м. Лубянка)

тел. 150-6562, 742-4148
тел. 913-6962, 913-6964
тел. 209-5495, 209-5403
тел. 935-8892(три линии)
тел. 742-9087, 742-9089
тел. 924-2673, 923-4173

с/к "Олимпийский", т/ц "Новый Колизей",
8-ой подъезд. (м. Проспект Мира)
тел. (095) 288-3218
тел для оптовых покупателей:
(095) 926-5800

"СОЮЗ"
ул. Старый Арбат д. 6/2
Дмитровское шоссе д.43
Ленинградский пр-т д. 33а
пр-т Вернадского д. 88, стр. 2
Мичуринский пр-т д. 44а

тел. 202-7997
тел. 976-0468
тел. 945-8804
тел. 434-5367
тел. 931-5709

"НОВЫЙ ДИСК"

Универмаг "Московский", Комсомольская пл. 6.
тел. 204-5909
"Мегаком" ул. Вешняковская 18
тел. 373-6091

А также в магазинах: 1С:Мультимедиа, МИР,
ElectroTech Multimedia, Партия.

Никольская 10/2
Смоленская пл., 13/21
Ленинский пр-т, 66
ГУМ на Садовом. Садово-Кудринская ул.,7
ЦУМ, ул. Петровка, 2

тел. 928-7392 — ц.справочная
тел. 241-4908
тел. 135-0006
тел. 254-5394
тел. 292-7489

"БЕЛЫЙ ВЕТЕР-ДВМ"

ГУМ, 1-й этаж, линия 3
Краснобогатырская ул.,44
Ленинградское шоссе, 3
Офис Клуб, ул. Профсоюзная, 63,пав.
"Станкоимпорт"

тел. 929-3159
тел. 269-2211
тел. 742-3836
тел. 335-4083

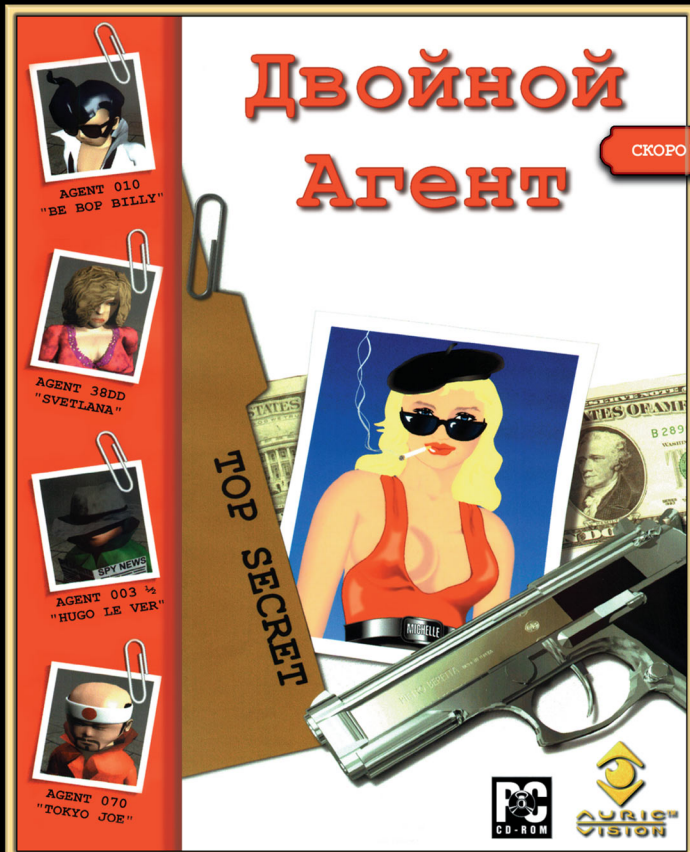
Оптовые закупки:

Soft Club
НОВЫЙ ДИСК
АКЕЛЛА
1С:МУЛЬТИМЕДИЯ

тел. (095) 232-6952. Факс: (095) 238-3889 и (095) 232-6951
тел. (095) 932-6178
тел. (095) 742-4019, 742-4023, 242-0323
тел. (095) 737-9257, факс. (095) 281-4407

АМБЕР
ElectroTech Multimedia
LITE PRO

тел/факс (095) 273-8587
тел (095) 928-3031, факс (095) 928-7518
тел (812) 311-8312 (С.-Петербург)



Играем на Mplayer'e!

Примерно год назад американский игровой многопользовательский сервер **Mplayer** стал бесплатным. Не до конца, конечно, но, как бы это поточнее выразиться... на лучшую свою половину. Платный **Mplayer Plus** достался снобам с кредитками, а бесплатный **Mplayer** стал общедоступным и народным.

Почему ЭТО — хорошо?

По многим причинам. Во-первых, достаточно быстрая связь из России или, по крайней мере, из Москвы. Во-вторых, отличный интерфейс: озорной, красивый и интуитивно понятный. В-третьих, возможность голосового чата. Затем — обилие игр, в том числе и эксклюзивных (см. следующий материал). Добавьте к этому многочисленность аудитории и высший балл среди сетевых мультиплееров, полученный **Mplayer'om** от таких авторитетов, как PC Gamer, Yahoo и Gamespot. Да что говорить, вот факт — за месяц подписчики этого сервера убивают на нем аж 71 миллион минут...

Почему это все же НЕ ДО
КОНЦА хорошо?

Лишь по одной причине — кое-какие занятные вещи, например, рейтинги по Quake 1, 2 или кое-какие игры остались по-прежнему только на платном **Mplayer Plus**. Впрочем, желанные рейтинги всегда можно отыскать где-нибудь еще...

«Всегда женись по утрам.
Если что-то пойдет не так,
то не будет потерян целый
день...»

Прежде чем начать играть, предстоит сделать две вещи: установить клиентскую часть **Mplayer'a** — Gizmo и завести учетную запись с паролем. Именно в таком порядке. Загрузка с <http://www2.mplayer.com/cgi-bin/download-gizmo.cgi> идет в два этапа — сначала инсталлер (400 кб), ко-



торый после запуска подгружает все остальное (около пяти мегабайт с хвостиком). Такой путь для самых решительных, с выделенными линиями связи. Остальным предлагаем «гору обойти». На многих компактах с играми (Total Annihilation, Blood...) уже есть полный установочный комплект программы. Им и воспользуемся! После подсоединения к серверу останется только дожидаться полного обновления версии софта, что происходит автоматически и сопровождается периодически всплывающими в окне шутками (всего — 151 штука...)

Кстати (если кто-то еще не понял :)), кое-какие образчики **Mplayer'ного** юмора использованы на подзаголовки этой статьи...

«Не дергайся! Мы доско-
нально проверяем, все ли в
порядке...»

...Ну вот, наконец-то мы прибыли на сервер. Главное меню предлагает несколько опций: от живого чата до перемещения в один из шести подразделов (action, стратегия, классика, симуляторы, ролевика и спорт). Если есть желание просто потренироваться, то жмем на чат...

Главная концепция **Mplayer'a** — комнаты. Любые: игровые и для бесед. Что это такое? Не более чем коллективный «приват» для нескольких (до 32 за раз) персон. Играют и болтают они между собой. Комнаты можно создавать самому, а для ограничения доступа защи-

щать паролем. Цвет и вид комнаты, а выглядят они как маленькие планеты, — важнейшие характеристики. Полностью зеленая планета означает приемлемое время запаздывания, а вот украшенная «покрасневшей стрелкой» — хода нет. Опции (справа на экране) позволяют задать отображение комнат только с нормальным пингом (зеленых), что позволяет не отвлекаться. Планета с веселым зеленым хвостиком стрелочкой — это приглашение зайти, — комната открыта всем, и место в ней есть. А вот планета с замком означает, что тут никого уже не ждут...

«Если ты говоришь правду,
тебе не нужно помнить,
что ты сказал...»

Наговорились? Теперь, наконец-то, можно начать игру. Для этого заходим в желанную комнату (зеленая стрелка+открытый люк ракеты) и... еще немного поболтав, проверяем выбранные модератором установки игры, жмем кнопку «Join Game»! Дальше все идет само собой, под жуткие звуки пуска ракетного двигателя.

«Компьютер не мыслит! Он
похож на высокоскорос-
тного идиота...»

Во что же можно играть на **Mplayer'e**? Только к загрузке непосредственно с этого сервера предлагается 25 продуктов, большинство из которых — демо-версии. Здесь же найдутся и Java-игры. Играть, естественно, можно и во многие, приобретенные заранее, коммерческие продукты, поддерживающие многопользовательские поединки: Quake, Total Annihilation, SCARAB, Warsport, Incubation...

Так что очень советуем. Красиво, со вкусом, разнообразно и быстро. А при хорошей связи — еще и ежедневная тренировка в разговорном американском!

Underlight: грезы
и реальность

После того, как Ultima Online произвела революцию в стане многопользовательских игр, интерес к ним возрос и со стороны игроков, и со стороны разработчиков. Все с нетерпением ждут, а будет ли какой-нибудь новичок покороче мастигой Ultima?

Понятно, что каждый претендент на эту роль рассматривается и препарируется с пристрастием еще на стадиях альфа- и бета-тестирования. А уж любой «действующий» Ultima's Killer выворачивается критиками буквально наизнанку... И чуть что не так — в утиль! Где-то там уже покоятся Sierra'овский The Realm и 3DO'шный Meridian59. Теперь пришла пора еще

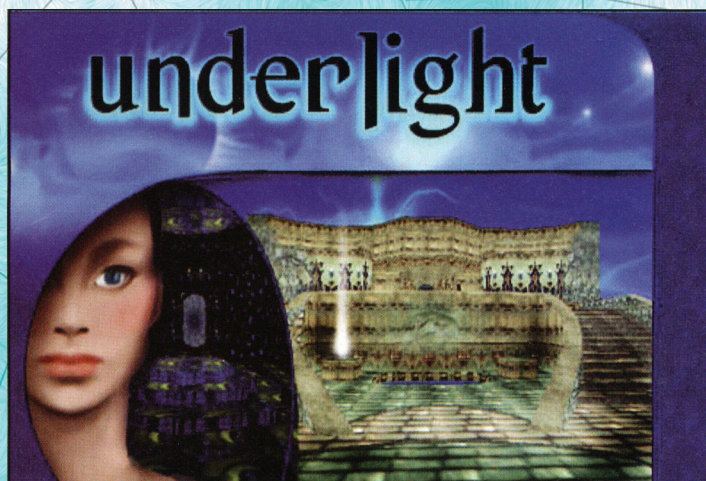
одного соперника — на повестке дня **Underlight**.

Вообще-то об **Underlight** планировался preview, ведь ничто не указывало на скоростное завершение бета-тестирования. Но надо было такому случиться, что в этот самый день пришло по почте официальное подтверждение от Lyra Studios о запуске **Underlight** на орбиту популярного игрового сервиса Mplayer. Более того, условия предлагались на редкость приемлемые: месяц бесплатной игры, а тот, кто этим вовремя воспользовался (до 13 апреля), вознаграждался еще одним месяцем. Таким образом, самые шустрые получали два месяца дармового многопользова-

тельного ролевика, с (как указывалось в письме) 3D-видом от первого лица и необычайно быстрой связью. Мы, по всем соображениям, не могли пройти мимо и немедленно воспользовались выгодным предложением...

Но, увы, не все так просто. Первое препятствие на пути к **Underlight** — двадцатидвухмегабитная загрузка (22 Мб)! Огромный файл предлагается по адресу <http://lyraweb.mpath.com/download/index.html> одним куском или порезанный на шесть частей. Учтите, что новый ролевик — эксклюзив Mplayer'a и, следовательно, наготове необходимо иметь и сам Mplayer — установленный, обновленный и с заведенной учетной





Underlight старается предстать иным, отличным от прочих, насколько это, конечно же, возможно в рамках жанра (RPG) и места действия (мультиплеер+Интернет). Понятно, что бороться за свой кусок пирога путем усложнения ПО, ужесточения требований к железу и скорости связи малоперспективно в силу резкого сужения круга пользователей, и прорыв к популярности возможен только за счет нетривиальных идей и жуткой увлекательности игрового процесса.

записью. Вот и еще один download от двух до пяти мегатонн, что в сумме составит уже до двадцати семи мегабайт... Впрочем, Mplayer — полезная и приятная во всех отношениях программа, необходимая каждому активному сетевому и, право же, «стоит» своей загрузки. Кстати, ее частенько можно встретить на компактках с играми в качестве бесплатного приложения. Подробнее о ней — в другом материале рубрики, а мы продолжим знакомство с Underlight'ом.

Естественно, что этот многопользовательский ролевик, впрочем, как и любой иной конкурент Ultima Online, рекламируется как культовый и содержащий новые идеи, сюжетные ходы и методы их реализации. Как же без этого! А вот если проанализировать, за счет чего же предполагают все потенциальные блокбастеры (напомним: Everquest, Asheron's Call...) потеснить Ultima Online, то большинство предлагаемых новаций сведется к устранению разного рода «эксплуатационных» недостатков творения Origin. И не более того. Хитрые конкуренты используют УО в качестве тестовой лаборатории. Все верно, да нам от этого только лучше.

Underlight же старается предстать иным, отличным от прочих, насколько это, конечно же, возможно в рамках жанра (RPG) и места действия (мультиплеер+Интернет). Понятно, что бороться за свой кусок пирога путем усложнения ПО, ужесточения требований к железу и скорости связи малоперспективно в силу резкого сужения круга пользователей, и прорыв к популярности возможен только за счет нетривиальных идей и жуткой увлекательности игрового процесса. Только вот парадокс — создатели (Lyra Studios) сами признаются, что «опыта «роледелания» у них до этого не было, но... рассматривать это как помеху ни в коем случае нельзя»(???). Короче, амбиций и уверенности в собственной правоте хватает с избытком...

Надеемся, вы достаточно заинтригованы, и чтобы еще больше озадачить, скажем, что рассказ о новинках Underlight'a начнется, как ни странно, с многих НЕТ. В том смысле, что в этом ролевике нет многого, но по мысли

разработчиков — именно того, что мешает получить максимальное удовольствие в подобных играх.

Итак, чего же у нас там нет?

Прежде всего, НЕТ единого пространства: весь мир разбит на отдельные помещения, подземелья и «поляны», связанные телепортерами. Цель такой хитрой конструкции — постоянный контроль над перемещениями игроков. Если опыт и развитие навыков малы, то кое-куда просто не пустят. Оно, конечно, так безопаснее, но что-то возникает сомнения, а не приведет ли это к утрате духа приключений и поджидающих за любым углом приятных (хе-хе!) неожиданностей. НЕТ экономики, так как считается, что деньги поощряют людское скопидомство, отвлекая, таким образом, от тех же приключений и подвигов — настоящих целей RPG. НЕТ и компьютерных персонажей (NPC) по причине их неизлечимой тупости (пока еще с АИ беда...) и нежелания большинства игроков вести бесцельные беседы с мертвым железом. Ох уж эти ленивые программисты! И ведь умеют красиво оправдаться, мол, мы-то можем, да «железо» слабовато... К тому же это НЕ традиционные средневековые или фэнтези и вообще НЕ моделирование какой-либо реальности.

Н-да, нехилый список, верно? И возникает законный вопрос: а что вообще есть в этой игре? Ну, одна-то интересная и крайне необычная вещь есть. Это — СМЕРТЬ. Не та привычная, временная, которую воспринимаешь как досадную помеху, влекущую за собой лишь мелкие затруднения. Конечно же, в Underlight есть и такая, но помимо нее существует и настоящая, полная и бесповоротная СМЕРТЬ персонажа, после которой под этим именем уже никого и никогда не будет. Вот такая находка сценаристов. Сделано это с целью ограничения убийства персонажами друг друга, из-за боязни потерять любимого героя навсегда. «Ходишь в школу,

Акелла

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО



ПИРАТЫ ЗОЛОТО ЛЮБИЛИ. СУДА БЕССОВЕСТНО ТОПИЛИ.



НЕ ВСЁ ТАК БЫЛО ХОРОШО.



ТЕБЕ ОТКРОЕТ ЭТО ВСЁ, НАШ CD-ROM КУПИ ЕГО!



НАШ ОПТОВО-РОЗНИЧНЫЙ МАГАЗИН находится по адресу : Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д.10 крп.1 тел. (095) 242-03-23, 742-40-19, 742-40-23, факс (095) 242-88-98



WWW.AKELLA.COM
НОВОСТИ И БЕСПЛАТНАЯ ЛОТЕРЕЯ

В Underlight есть и явные плюсы — абсолютная Смерть, ограничивающая «нездоровую» активность Pkiller'ов, и удивительная скорость игры на сервере Lyra Studios, при том, что посетителей уже достаточно много.



ходишь, а потом — бац!!!»

Какая же сценарная база подведена под тотальное отсутствие многих привычных и местами обязательных компонентов, да еще и с наличием настоящей смерти?

Все просто. В **Underlight** придется действовать в мире чистой (не в смысле непорочной!) мысли, своего рода духовной эманации обычного физического реала. Впрочем, не совсем обычного, а разбитого на острова, парящие в эфире (этакая комбинация NetStorm/Alloids). Население каждого клочка тверди, естественно, с кем-то враждует, да руки коротки: с острова на остров не перепрыгнешь. Так что выяснить отношения можно только посредством стычек «астральных тел» в том самом мысленном реале! Для этого необходимо развить сверхъестественные способности и прибыть своим астральным телом в Город Снов (Dream City). В таком состоянии Пробужденный (так отныне именуется игрок) и действует в мире **Underlight**.

Что можно сказать по этому поводу? Только одно. Нет никого изощреннее, чем голодный разработчик, завидующий успехам конкурентов!

В соответствии с «духовной» концепцией игры все навыки и оружие представлены эманацией духовных качеств Пробужденного. При создании героя, как всегда, выбирается его специализация, но на этот раз — с учетом специфических особенностей **Underlight**. Специализация предопределяет сферу ответственности и статус игрока в Городе Снов. Как и возможное членство в одном из восьми соперничающих Домов Кланов. Персонажу предлагаются четыре направления: интуиция, сила воли, ясновидение, устойчивость. Есть и пятое — Душа Сна — эквивалент жизненной силы в RPG. Кстати, именно при обнулении этого параметра в особом духовном сражении и наступает постоянная смерть персонажа. Но дело это весьма нелегкое и встречается все же не часто. Покончив с выбором героя,

пройдя инициализацию и примкнув к одному из Кланов (Дому), предстоит потрудиться... во благо последнего. Поскольку компьютерных персонажей в игре нет, то и малопривлекательные роли (Учителей, Стражников и прочего служивого люда) предстоит выполнять добровольцам. Для стимулирования интереса к этой работе предусмотрены льготы по ускоренному накоплению опыта...

Деньги также нашли свой духовный эквивалент — систему начисления очков с ростом опыта и бонусы за улучшение владения навыками. Однако переход на каждую новую ступень не происходит автоматически. Набрав необходимый потенциал, следует найти Учителя, который и выведет Пробудившегося на новую ступень духовного роста. Но не задаром, эти крохоборы попросят выполнить задание, пройти квест или подежурить на вахте!

Интересно организовано производство собственного арсенала. Оружие, например, мечи, и некоторые предметы создаются усилием воли. Но в зыбком и нематериальном мире грез они существуют недолго и пропадают затем без следа. Потраченная же на созидательные цели энергия восстанавливается сама с течением времени или ускоренно — медитацией.

Монстры, несмотря на свою «духовность» и малочисленность, оказались удивительно сильны, агрессивны и прилипчивы. Возможно, сказалась неразвитость персонажей, но у нас на глазах одна из этих злобных тварей, похожая на летающего морского конька, закусала до смерти пятерых. И потом еще долго гонялась через телепортеры за остальными. Финал этой битвы остался неясен, поскольку мы уже давно парили в виде никчемных и ни на что не годных «мыслесфер»...

Приобретенный в **Underlight** игровой опыт (после не слишком продолжительного общения) показывает, что декларируемое разработчиками кардинальное улучшение игральности

путем отсеивания ненужного балласта (NPC, экономики и прочего) не столь уж очевидно для игроков. И, несмотря на всю заумность сюжета, не окажется ли **Underlight** слишком однообразна? Окончательного ответа пока нет. Судите сами: отсутствие, скажем, NPC, избавляя от бесплодных бесед, ведет к перегрузке играющих рутинными функциями, а вот сложная система совершенствования с вовлечением других игроков (т.н. Учителей) вносит явный элемент субъективизма. Вдобавок возникает опасение, что предложенных льгот может оказаться недостаточно для привлечения добровольцев на неблагодарные (в смысле интересного времяпрепровождения, читай — убийства себе подобных) роли. А это может привести к полному параличу и опустошению виртуального сообщества. Конечно, если идея заработает, то это же самое сообщество станет демократичным и свободным и будет развиваться именно так, как решат... отнюдь не разработчики, а сами игроки!

Тем не менее, в **Underlight** есть и явные плюсы — абсолютная Смерть, ограничивающая «нездоровую» активность Pkiller'ов, и удивительная скорость игры на сервере Lyra Studios, при том, что посетителей уже достаточно много. Скорость эта и впрямь из ряда вон — если вас принял Mplayer, то о лаге можно не волноваться. И это при трехмерных интерьерах и виде от первого лица. Впечатляет!

Что же сказать напоследок? Мнения, мягко говоря, разделились. Один с горящими глазами толкнул речь о «новом, прогрессивном подходе», «отсутствии нудного хозяйствования», «духе коллективизма и взаимопомощи, сплачивающем играющих в новую общность» (угу, советский народ!). Другой же, как всегда, мрачно взглянул исподлобья и сказал: «Пойду-ка я руды покопаю. Денег надо на ингредиенты заработать и в подземелье, за приключениями! Дело-то проверенное...»

BattleCruiser: 3000AD — ящик Пандоры от Дерек Смарт

Как вы наверняка заметили, часть тиража нашего журнала снабжена демо-дискон. Что на нем находится? Разные полезные для жадного до достоверной информации геймера файлы: демо-версии и ролики новых игр. Вещь, конечно, ценная, но... ограничена. А как отнести к тому, чтобы получить в качестве бесплатного приложения к любимому (ведь вы нас любите, не так ли?) журналу не какой-то жалкий кусочек, который только разожжет аппетит, ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ ИГРЫ, ничем не отличающуюся от коммерческой? Причем на вполне легальной основе. Так вот же, берите его — **BattleCruiser: 3000AD!**

История создания и жизни этой игры интересна сама по себе, но полностью ее изложить нам не позволит отведенное для этого место. Вкратце она тако-

ва. Жил да был один маньяк по имени Дерек Смарт (Derek Smart). И однажды в его воспаленном мозгу родилась идея создания игрового монстра, который представлял бы собой симулятор... лучше всего, наверное, сказать научно-фантастического романа. Вот его содержание. Есть огромный мир, сектор галактики, состоящий из двадцати пяти звездных систем с сотнями естественных и искусственных объектов, населенный миллионами существ. Причем мир живой, развивающийся. А вы — командир боевого многофункцио-



нального крейсера с сотней человек на борту. Заметили слово «боевого»? Вот, жизнь экипажа проходит в непрерывной борьбе с врагами и бывшими друзьями. Ваша же роль как всегда «скромна» — мини-бог. Что захотите, то и делаете. Можете налаживать дип-





ломатические контакты. Можете поддерживать крейсер в боевом состоянии, ремонтировать и совершенствуя его системы. Хотите — управляйте им в бою с мостика, отдавая приказы корабельным батареям или эскадре истребителей. А не хотите — садитесь сами за штурвал одного из истребителей и крушите атакующих из пушек. Захотелось погулять — пожалуйста, вас ждут поверхности сотен планет. Свобода почти полная. Игра настолько громадна, что желающий ее полностью освоить и исследовать все ее части может надолго пропасть для семьи и общества.

Так вот, вернемся к нашему маньяку-разработчику. Он не только задумал ЭТО, но и осуществил! Причем снабдил свое творение недурной графикой. А Take 2 Interactive пошла у него на поводу и выступила издателем. Произошло это в 1995 году. Что же спасло мировое сообщество от полного погружения во вселенную этого монстра? Увы, продукт сгубило его основное достоинство — огромность, превратившаяся на деле в громоздкость, и редкий игрок смог осилить первые этапы освоения этой нетривиальной игрушки. Тогда наш

хитрейший разработчик пошел на совсем уж «подлый» ход — он открыл игру для свободного распространения, выложив ее в Интернет!!! Говорит, что это его подарок мировому игровому сообществу! При этом скромно упоминает, что скоро должна появиться новая, продвинутая версия, поддерживающая ускорители и еще более интересная. Но уже за деньги. Расчет прост — тот, кто попадет в ловушку и попробует поиграть в бесплатную версию, запросто может начать раздумывать о приобретении улучшенной. Стоит коготку увязнуть, а там и всей птичке не уйти.

Увы, увы. Наши люди до недавнего времени были в почти полной безопасности и могли не бояться происков хитрого разработчика. Ведь для того, чтобы подвергнуться искушению, необходимо было скачать около 50Mb! Для большей части наших это практически недостижимо. Но признайтесь, некоторый интерес в вас проснулся? Так что же вы медлите — надемся, журнал-то вы купили с диском?

P.S. Мы думаем, что и в дальнейшем сможем снабжать вас не куцыми демо-версиями, а чем-нибудь поинтереснее. Во всяком случае, некоторые мысли по этому поводу у нас есть.

поражение — становится крайне важным для его участника. Победив, игрок поднимается ступенькой выше, расширяется круг общения, появляются новые друзья, увлеченные тем же делом. Ну и, наконец, становится ясен уровень собственного мастерства, ведь ориентир — Номер Первый — всегда перед глазами!

ТК не имеет временных рамок, и стать участником можно в любой момент. Для этого требуется нормальный доступ в Интернет, регистрация на одном из многопользовательских сервисов (Mplayer, Kali, Internet Gaming Zone, Kahn или TEN), работающая элек-

Case's Ladder — твой мировой рейтинг!



Это крупнейшая всепланетная рейтинговая система, учитывающая мастерство и успехи около 48 тысяч участников во всех игровых жанрах.

Что делать, если твои постоянные победы отбили у твоих друзей охоту играть? На ком еще убедится, что ты и в самом деле так крут?.. Есть такое место! Вот уже который год и новички, и опытные геймеры знают — настоящая проба сил возможна только в одном месте, на <http://www.ig1.net>. Тут обретается Case's Ladder, или, в немного вольном переводе, Турнир Кейса (ТК). Это крупнейшая всепланетная рейтинговая система, учитывающая мастерство и успехи около 48 тысяч участников во всех игровых жанрах. Популярность ТК более чем заслуженная. Будучи бесплатным, с простыми и прозрачными правилами ранжирования, этот турнир придает новый смысл старым играм, и любой результат — победа или

[HTTP://WWW.CAMELAND.RU](http://www.cameland.ru)

Акелла

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

3000 ИГР

ЗАСТРЯЛ И НЕРВЫ НА ПРЕДЕЛЕ.



НЕ НАДО НИКОМУ ЗВОНИТЬ.



ТЫ ПОКУПАЙ СКОРЕЙ ПРОГРАММУ. ОНА ПОМОЖЕТ ВСЁ РЕШИТЬ.

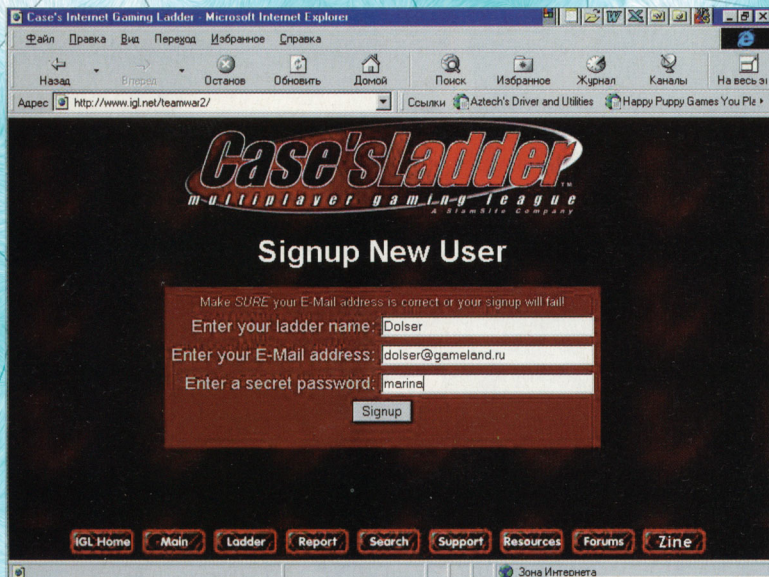


ВСЁ ОБ ИГРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ 15 ЛЕТ. ОПИСАНИЯ, КОДЫ, СОЛЮШЕНЫ.

НАШ ОПТОВО-РОЗНИЧНЫЙ МАГАЗИН находится по адресу: Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д. 10 крп. 1 тел. (095) 242-03-23, 742-40-19, 742-40-23, факс (095) 242-88-98



WWW.AKELLA.COM
НОВОСТИ И БЕСПЛАТНАЯ ЛОТЕРЕЯ



тронная почта, да любимая игра под рукой. Ну и, разумеется, желание играть! Если все, что надо, в наличии, то заходим на домашнюю страницу ТК и оформляем подписку, выбрав «New Player signup». Внимание! Турниры подразделяются по играм, сервисам, а также на личные и командные. Следует запомнить, куда конкретно вы записались, чтобы впоследствии легко найти себя среди участников. Огромная популярность ТК вызвала к жизни и некоторые ограничения для пассивных игроков. Если за три недели не сыгран ни один матч, то учетная запись автоматически удаляется. Для подписавшихся впервые существует дополнительное ограничение — стартовая игра должна состояться не позднее чем через семь дней с момента регистрации. Единственный способ избавиться от временных ограничений — получить «Золотое Участие» в ТК (<http://www.igl.net/gold>). В этом случае можно подолгу не

играть без каких-либо последствий, да еще и иметь льготы внутри турнира, но это стоит денег — однократного взноса в десять долларов по кредитке или чеком. Единственное, что утешает, — сумма идет на развитие сайта!

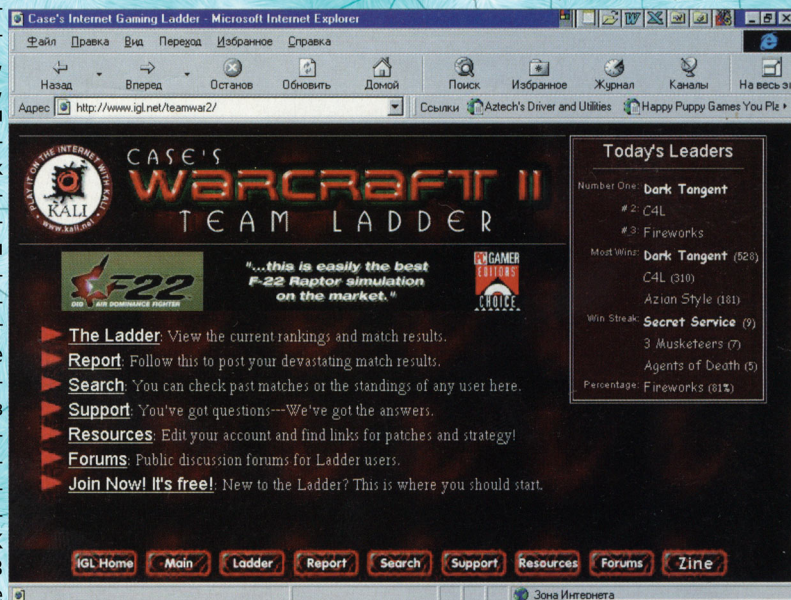
Итак, вы зарегистрировались. Нови-

чок не имеет ранга и начинает с самого низа турнирной таблицы, самостоятельно находя на своем мультимедийном соперников — участников ТК для выбранной игры. Наиболее просто это делать в чате, регулярно засоряя его стандартным призывом: «Anyone for a Case's Ladder Match?». У нас можно и по-русски: «Кто в Case's Ladder?». Полезно оформить сей призыв в виде макроса, поскольку может статься, что поиски оппонента все-таки займут какое-то время. Наконец, соперник найден. Как повлияет исход боя на турнирное положение?

Поясним это на примере. Положим ранг соперника — 60, а ваш — 30. Положим, победа — за вами, опытным старым волком! Результат учитывается следующим образом: разность рангов — 30 (т.е. $60 - 30 = 30$) делится пополам ($30/2 = 15$), итог (15 ступеней вверх) достается выигравшему. Таким образом, ранг победителя становится равным 45 ($60 - 15 = 45$) и он поднимается выше всех

О результате матча в ТК сообщает по электронной почте проигравший. На это ему отводится 24 часа. Если создается впечатление, что соперник не торопится известить о своей неудаче, то следует, не стесняясь, напомнить ему об этом, разыскав его координаты при помощи поисковой системы ТК (<http://www.igl.net/search.shtml>). Если и это не помогает, то следует обратиться в группу поддержки и лично восстановить справедливость, используя специальную форму. Не пройдет и трех дней, как законная победа будет учтена, и вы продвинетесь в турнире. Как часто можно играть ТК-матчи? С разными участниками — как угодно, а вот с одним и тем же — не чаще раза в сутки. Есть и еще несколько ограничений. Совершенно запрещены «модемные» игры, то есть непосредственное соединение соперников, минуя Интернет. Игра с противником, не участвующим в ТК, не принесет ничего, кроме морального удовольствия. Очков за это не начисляется.

Шулерство (cheating) сурово преследуется — устроители турнира соби-



тех, чей ранг равен 46 и более. Проигравший же не теряет своего места автоматически, он опустится ниже, только если его кто-то обгонит (например, 32-ой выигрывает у 20-ого). Если же игроки находятся рядом, например №1 и №2, и второй выигрывает у первого, то они, естественно, меняются местами.

рают жалобы игроков на мухлюющих соперников и, в случае критической массы, нечестные участники безжалостно вычеркиваются. Но прежде чем решить, что соперник мухлюет, стоит попробовать поразмыслить о возможной разнице в классе!

И последнее. Не удивляйтесь, встретив у Case's Ladder'a немало наших земляков. Россияне выступают очень достойно, несмотря на проблемы со связью. Присоединяйтесь, поддержите их, и пусть все первые места станут нашими!



Шулерство (cheating) сурово преследуется — устроители турнира собирают жалобы игроков на мухлюющих соперников и, в случае критической массы, нечестные участники безжалостно вычеркиваются. Но прежде чем решить, что соперник мухлюет, стоит попробовать поразмыслить о возможной разнице в классе!

Вне зависимости от того, какой марки ваш любимый браузер, сообщения о неудачном серфинге в Интернет выглядят для всех совершенно одинаково. Маловразумительные тексты, состоящие из цифр, набора английских слов и — редко — дополненные картинкой.

Вне зависимости от того, какой марки ваш любимый браузер, сообщения о неудачном серфинге в Интернет выглядят для всех совершенно одинаково. Маловразумительные тексты, состоящие из цифр, набора английских слов и — редко — дополненные картинкой. В российском Вебе встречаются русскоязычные эквиваленты, но даже родная кириллица не может избавить от недовольства и разочарования. Ведь такое «послание» означает, что желаемый ресурс отсутствует по месту запроса.

Впрочем, так ли это и всегда ли верно, что искомого файла нет на сервере? Давайте-ка разберемся с этим самым HTTP...

404 File Not Found

Наиболее частое и знакомое сообщение. Ресурс (например, файл) не найден. Ошибка с этим кодом означает только одно: нас пытаются убедить, что искомого ресурса на сервере нет... Не будьте легковесны и, прежде чем опустить руки и сдаться, проверьте «правописание» в командной строке браузера. Самая тривиальная причина — опечатка или использование неверного регистра. Особо — для пользователей Internet Explorer'a — поменяйте четырехбуквенное расширение *.html на *.htm. Очень помогает!

Вторая по распространенности и, увы, фатальная причина в том, что страницы, которую вы ищите, на сервере действительно нет. К сожалению, тут даже сам Билл Гейтс не сможет ничем помочь!

400 Bad Request

Некорректный запрос. Запрос HTTP не был понят сервером из-за неправильного синтаксиса. Способ лечения тот же, что и всегда: исправьте опечатку и пошлите запрос еще раз.

204 No Content

То есть — нет содержания. Ничего страшного. Означает всего лишь, что сервер-то выполнил запрос программы-клиента, а вот новой информации, которую он мог бы предоставить, не существует. Возможно, пока.

Будьте настойчивы!

401 Unauthorized

Нет разрешения на доступ. А следовательно, нужен Login (идентификатор) и пароль. И желательно те, что требуются именно для этого сайта, другие-то вряд ли подойдут. Как быть? Прежде всего (см. выше...) не опускать руки! Постарайтесь вспомнить, а как вы вообще тут оказались? Ах, это новый игровой сервис, где вчера кто-то, кажется, регистрировался. В таком случае — листаем почту (или роемся в куче бумажных клочков, усеивающих все пространство вокруг компьютера) —

возможно, все секретные коды уже давно прибыли! Ах, прибыли, но не подходят? Как лечить этот случай, мы уже знаем: проверка «правописания» и регистра...

...Постойте, постойте! Вы хотите сказать, что пытаетесь проникнуть на закрытую страницу, не имея ни регистрации, ни прав, ни паролей?... Ну что ж, наверное, действительно очень нужно! Вот (так, на всякий случай...) пять самых распространенных в русском Вебе: секс, порно, реферат, Москва, работа (согласно Rambler'у). Комбинируйте с именами (Иван, Коля, Петр) и пытайтесь счастья. И русскими, и английскими буквами, конечно...

403 Forbidden

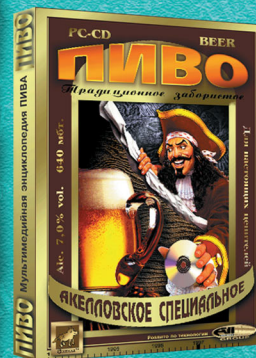
Запрещено. Таким сообщением отделяются, когда не хотят приводить настоящую причину отказа. Для повышенной секретности, так сказать. То есть сервер-то понял, что от него хотят, но отказывается выполнять. Пароль тут ни при чем, повторные обращения также ничего не дадут. Увы...

А вот два нижеприведенных сообщения свидетельствуют, что не все потеряно и стоит попробовать повторить запрос попозже. Иногда через час, а иногда и через неделю: А если ждать так долго немогут, то можно и гневное письмо web-мастеру послать. Ну, чтобы служба мемом не казалась...

500 Internal Error или 503 Service Unavailable

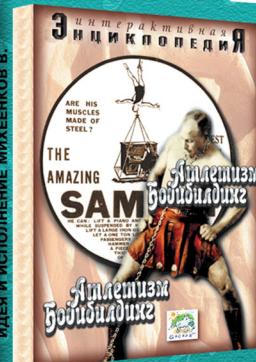
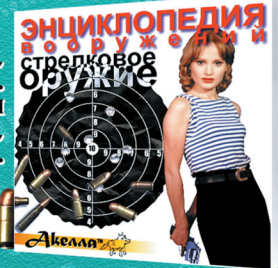
Внутренняя ошибка на сайте или услуга недоступна. Вина не ваша, а способов лечения нет. Остается только ждать и пробовать снова, пробовать и ждать, ждать и... Очень в этом случае помогает параллельное употребление пива.

Иногда проблема возникает из-за перегрузки сервера. Особенно этим грешат бесплатные почтовые сервера или популярные, но «слабосильные» сайты.



КРУЖКА ПИВА НЕ ВСЕГДА СКАЖЕТ ТЕБЕ ВСЁ. ВОТ ПРОГРАММА, ЭТО ДА. ТЫ КУПИ ЕЁ

ВЫСТРЕЛ РАЗДАЛСЯ, И КТО-ТО УПАЛ. ЗРЯ НЕ КУПИЛ ОН ПРОГРАММУ, А ЗНАЛ...



БЛЕСТЯЩИЕ ШТАНГИ, ТЯЖЕЛЫЕ ГИРИ. ДИСК ВСТАВЬ! И ТЫ В ДРУГОМ МИРЕ.



ДО, РЕ, МИ, ФА, СОЛЬ, ЛЯ, СИ. В НАШУ СТУДИЮ ВОЙДИ, И СОЗДАЙ ТАМ СВОЙ ШЕДЕВР, ЧТОБ ПОТОМ НАРОД БАДДЕЛ.



**-Постоянно обновляемый ассортимент Более 700 наименований CD-ROM и Video CD
-Выгодные условия для дилеров.
-Низкие цены и система скидок.
-Доставка в регионы.**

АДРЕСА ПО КОТОРЫМ ВЫ СМОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ НАШУ ПРОДУКЦИЮ:

МОСКВА

МАГАЗИН "РОНИС" тел. 928-0431 ул. Мясницкая д.20
"ДОМ ИГРУШКИ" тел. 238-0096 ул. Большая Якиманка д. 26
Компьютерный салон "СОЛЯРИС" ул. Солянка 1/2 стр.1 тел.230-6057
Детский мир "ВИНИ" Рублевское шоссе д.20 крп.1
Детский мир "Планета малышей" ул.Перовская д.31
"ДОМ КНИГИ" на Новом Арбате секция 8
Компьютерный салон "ИНФОРТ" пр-т Буденного д.1/1 тел.365-3381
Магазин "НЬЮТРЕЙД" тел.247-9155 Комсомольский пр-т 24/2
Компьютерный салон "МАРВИ" ул. Покровка д.5 тел.206-5057

РОССИЯ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском, ОО "ПАДИС" тел.291-7924,108-4777
ОО "РАСЧЕТ" тел.210-4452
ОО "ПАИТ-ПРО" тел.311-8312
НОВОСИБИРСК:
ЗАО "ЛЕМ ПЛЮС" тел.46-4397
ЕКАТЕРИНБУРГ:
"ТИМ" Ltd. тел.42-4779
ТОЛЬЯТИ:
ТД "КАРАВЕЛЛА"
б-р 70 лет Октября, 47
ЧЕЛЯБИНСК:
"КОМПАКТ-СЕРВИС" тел.(35-12) 37-1452
КАЗАНЬ:
"САН-МУЛЬТИМЕДИА" тел.75-5515

ЧЕРЕПОВЕЦ:
"СКИФ" магазин, пр-т Победы, 159
БЛАГОВЕЩЕНСК:
"Звезд" 44-4846
ВОЛГОГРАД:
Клуб любителей компьютерных игр 34-3576
ИРКУТСК:
Торгово-выставочный зал "Меркурий" 53-2377
КАЛИНИНГРАД:
"Вест-Инвест" 46-7068
ПЕНЗА:
ГКЦ "ГОСНИТИ" 52-3388
РИГА:
Ул. Аудео 7/9 "Arcade" 22-3487
АБАКАН:
"ФТМ-ОФИС" тел.4-4691

НАШ ОПТОВО-РОЗНИЧНЫЙ МАГАЗИН находится по адресу:
Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д.10 крп.1
тел. (095) 242-03-23, 742-40-19,
742-40-23, факс (095) 242-88-98



WWW.AKELLA.COM
НОВОСТИ И БЕСПЛАТНАЯ ЛОТЕРЕЯ

БРОНЯ КРЕПКА И ТАНКИ НАШИ БЫСТРЫ...

Нет, это

Сегодня речь пойдет о танках, поданных под разными соусами ...

совсем не дело, когда игровой кругозор заядлого геймера ограничен только коробочными версиями многопользовательских игр. Особенно в эпоху тотального приобщения к Сети. Бытие игрового сообщества намного шире и веселее узких рамок извлечения прибыли, а потому помимо вышеупомянутых коммерческих продуктов есть еще немало отличных, причем бесплатных мультиплееров. Кое-кто, конечно, может сказать, что бесплатные и условно бесплатные проекты никуда не годятся. Мол, в силу своей малобюджетности и малочисленности независимые разработчики не могут создать конкурентоспособную и качественную игру. Согласно, иногда дело обстоит именно таким образом, но так как энтузиастов много, да и не все из них жалуются на отсутствие спонсоров, то раз за разом обнаруживаешь в недрах Интернет очень приличные игры. Со свежими идеями, простые в освоении и безмерно увлекательные. Такие чудные миниатюры. Причем настолько увлекательные, что искренне удив-

ляешься тому, что есть еще кто-то, выкладывающий кучу денег за коммерческие продукты. Возможно, это происходит из-за неосведомленности большей части игроков. А потому, желая подорвать более чем успешный бизнес западных игровых концернов и помочь российским геймерам в экономии средств, мы продолжаем знакомство с общедоступными ресурсами Интернет, начатое четыре номера назад.

Сегодня речь пойдет о танках, поданных под разными соусами: в виде 3D shooter'a и небанальной многопользовательской RTS. Выбор пал на эти два продукта по следующим очевидным причинам: а) затягивающие, простые в освоении игры с очень неплохой графикой; б) общедоступные (то есть без оплаты) и, наконец, в) легкая загрузка из Сети. Что касается последнего пункта, то счастливицам, купившим «Страну Игр» с компакт-диском, советуем тщательно изучить его содержимое. Возможно, долгая перекачка по модему и не потребуется...

Tank Socket

Tank Socket 2.1 — пример эффективного решения игровой задачи в минималистском стиле. А если выражаться по-русски, то несомненная удача разработчиков из **Game Socket'a**. В этой небольшой по размерам игре нравится почти все. Интуитивно понятное управление, удивительно плавный скроллинг (даже на 7200 бодах), симпатичная графика и, главное, азарт, азарт, азарт... Суть игрушки проста и традиционна для жанра: это — **Death Match**, в котором побеждает самый ловкий и опытный. Игроки сходятся на территории то ли военной базы,

для поддержания высокого боевого духа сбрасывают дополнительные упаковки снарядов и ракет... Прежде чем играть в **Tank Socket**, необходимо загрузить шестисоткилобайтный файл (**tank-inst.EXE**) из <http://www.gamesocket.com/tank.html>. Установка программы после запуска этой программки протекает совершенно безболезненно и завершается образованием соответствующих папки и иконки. Кликнув на последней, мы, собственно, и начнем игру. Процесс подключения к серверу (**gamesocket.com**) автоматизирован и не требует никакого вмешательства. Подключившись и выбрав трехбуквенный псевдоним, игрок немедленно оказывается в самой гуще боя. Информация сверху экрана сообщает ему все, что требуется. Запас энергии (синоним — жизни), боезапас, количество участников поединка, число побед и ранг игрока (1 — начальный).

Управление танком осуществляется пятью клавишами: стрелки перемещения курсора двигают и поворачивают танк, пробел — это выстрел из пушки, а клавиша **Ins** запускает ракеты. Еще одной важной клавишей является **F2** — она позволяет переключаться между видами: из-за спины, изометрическим с возвышения и стратегическим (плоская карта). В этом случае поле битвы помещает-



ся на экране целиком, причем точки с подписями показывают местоположение игроков, а без подписей — сброшенных с вертолетов ящиков.

Теперь о некоторых особенностях этой игры. **Tank Socket** работает и без подключения к Интернет. Режим этот малоинтересен, так как никаких врагов нет, но позволяет безболезненно освоить нехитрые премудрости управления и ориентации. Другой «примочкой» является мелькающая внизу экрана надпись, призывающая нажать **F3** для закупки дополнительного боекомплекта. Действительно, за четверть цента, не покидая игры, можно купить снарядов и ракет и добить врага, опрометчиво расстрелявшего все патроны. В общем, для самых азартных. Но... для этого, впрочем, необходимо иметь кредитку (если вы еще не поняли, то объяс-

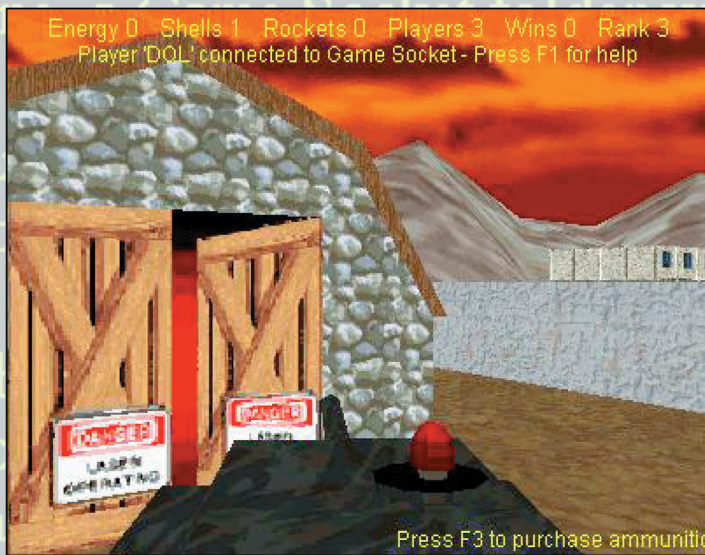


Разработчик/Издатель:

Game Socket

Требования:

90 Mhz Pentium, 16 Mb,
Windows95, 16-битный цвет,
28,8 кбод



Press F3 to purchase ammunition

Боец нашел свой покой
у стены какого-то амбара

то ли маленького поселка. Действие разворачивается в полностью трехмерном мире. Каждый имеет свой танк (они отличаются цветом и еще кое-чем, об этом ниже...) с бесконечным запасом топлива и ограниченным боекомплектом. Поле битвы окружено неприступными горами, и все баталии протекают в их замкнутом кольце или, вернее, — прямоугольнике. Неразрушаемые здания, ангары и стены служат для маскировки и засад. Время от времени над головами игроков барражируют вертолеты (строго нейтральные) и

битвы помещает-



Вид со спины. За домом скрывается противник!

наем — центы-то не виртуальные!), а во-вторых, использовать программу «безопасных» расчетов по Сети — **Cyber Wallet** — спонсоров **Game Socket'a**. Так что если острой потребности во всем этом нет, а враги «гасятся» за счет мастерства, то на клавишу **F3** можно наплевать и забыть.

Отметив напоследок очень качественный звук в **Tank Socket** (особенно — взрывы ракет!) и тот факт, что народ на сервер заглядывает чаще всего после 19.00 по Москве, перейдем к описанию следующей протезируемой нами игры.

BattleCity

Что такое **BattleCity**? Если кратко, то гибрид танкового action'a и стратегии в привычной изометрии в три четверти и видом сверху. На карте немаленьких размеров борются за власть города-колонии. В игре нет компьютерных оппонентов — каждая боевая единица, также как и верховный главнокомандующий, — это белковые субстанции, именуемые в просторечии **Номо Сapi-ens'ами**. Главнокомандующий-мэр осуществляет стратегическое планирование и строительство лабораторий, заводов и поселений, а также — внимание! — нанимает «на работу» командос. Вот в этом-то и заключена вся изюминка! Таким образом, есть неплохой выбор: стать беззаботным воякой, ата-

кующим чужие и защищающим свой город, или принять на себя бремя стратегических решений вкупе с активной обороной.

Уверены, многим уже хочется попробовать эту забаву, ведь очевидно, что такой игровой сценарий неизбежно ведет к активному общению и сплочению игроков, усиленной кламовости и другим прелестям живого и веселого времяпрепровождения. И, что самое приятное (для нас и для вас), совершенно бесплатно. Поэтому мы немедленно даем ссылку на официальные странички **BattleCity** (<http://battlecity.warzone.com/> <http://codehammer.com/BattleCity/MultiCorp.htm>), где и можно забрать все требуемые файлы (**bcdxzip.zip**, **bcbfix.zip**) общей массой около 1,2 Мб. Ну а пока идет загрузка, продолжим знакомство с игрой.

Запустив **BattleCity**, вы не попадаете немедленно на поле боя. Прочитав кое-какие сообщения от администрации и просмотрев список первой двадцатки (а в игре идет автоматический учет очков и ранжирование), игрок попадает на своеобразную биржу труда. Это комбинация чата (с теми, кто еще не играет) и списка вакансий. Вакансии выглядят примерно так: «Городу Москве требуется командос. Мэр «ГеймГуру» или «Городу Буффало требуется командос. Мэр Джон Смит». Так вот — это свободные города, выбрав которые, игрок станет главнокомандующим. Во всех других случаях — наймется на службу.

Основной ресурс для строительства своего города — это деньги. Ресурс восполняемый, но быстро иссякающий. А поскольку опережающее развитие новых технологий — краеугольный камень успеха во всей кампании, то хороший баланс науки и производства жизненно необходим. Вся забота об этом лежит на плечах мэра и от него зависит прочность обороны. Фабрики наиболее уязвимы для вражеских атак, и потому их следует размещать внутри города, располагая поселения и лаборатории по внешнему периметру. Прежде всего следует заботиться о производстве оборонительных средств и

лишь затем — об атакующих.

Жизнь наемника-командос намного легче. Он в основном предоставлен сам себе, барражируя в окрестностях родного мегаполиса. Успешные атаки приносят заветные очки, а коллективная победа — заметный рост своего ранга в чемпионате **BattleCity**. Единственное ограничение для наемника — необходимость согласовывать свои планы по строительству обороны с генеральным планом застройки городской инфраструктуры.

Главное в любом городе — это его центр. В игре даже существует специальное оружие — орбиталь — предназначенное для нанесения удара именно по центру вражеского поселения, куда его еще нужно доставить. За такую атаку начисляется дополнительный бонус! Помимо этой экзотики, в **BattleCity** есть все, чем славятся «моторизованные» **RTS**. Лазеры, плазмо-пушки, базуки, бомбы, ловушки-самострелы и прочая смертоносная техника. Наиболее разрушительными являются бомбы. Они имеют детонатор с десятисекундной задержкой, взрывают и своих, и чужих. С обороной дела обстоят несколько хуже. Чтобы обезопасить свою alma mater от вражеских происков и ударов, помимо оптимальной планировки можно применить лишь защитные стены и мины. Ну и смелость, и самоотверженность бойцов-наемников!

Графика в игре напоминает слегка улучшенный **Warcraft II** в hi-tech исполнении. Что, в общем-то, не так уж и плохо, учитывая сочные краски и хорошо прорисованные детали. Карта же совершенно плоская, без каких-либо намеков на объем. А вот поиграть есть с кем. Народу на сервере хватает и по будням (больше — вечерами), и по выходным. Есть немалая толика и российских игроков, чему способствуют хорошие методы борьбы с запаздыванием. Существует изрядное количество кланов и страничек, посвященных **BattleCity**. Короче говоря, ставим десять против одного, что и вы, наш читатель, не останетесь равнодушным. Тем более что, похоже, и загрузка-то **BattleCity** завершилась!..

СИ



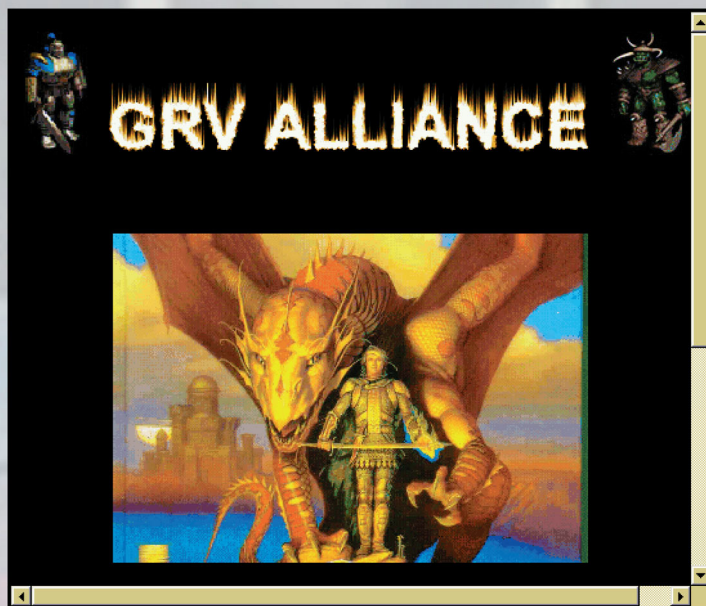
РОССИЙСКИЕ КЛАНЫ WARCRAFT. НОВАЯ ЭРА?

Страна Игр МАЙ 1998

Один в поле не воин! Эта старая истина оказалась верна и для виртуальных боев в Интернет. Гораздо уверенней чувствует себя игрок, за плечами которого — надежный друг, а еще лучше — нехилый клан. К сожалению, Интернет проник в Россию с опозданием, что вызвало задержку в развитии отечественных игровых объединений.

Сегодня, к счастью, положение изменилось, и можно уверенно считать, что мы вышли на уровень мировых стандартов. **Quake, Ultima Online, Diablo, Warcraft 2, Starcraft** и многие другие суперхиты имеют в России структурированную клановую сеть с прекрасно оформленными сайтами, многочисленными поклонниками, собственными серверами, общественными мероприятиями и другими непреложными атрибутами популярности.

Строительство своих объединений поклонникам разных игр приходилось начинать не в одинаковых стартовых условиях. В отличие от многих, сразу же «заточенных под Интернет» игрушек, старый и добрый **Warcraft 2** освоил Глобальную сеть и дождался сегодняшнего дня исключительно благодаря эмуляторам IPX-протокола — **Kali, Mplayer, Microsoft Gaming Zone, Kahn** и т.п. Только их своевременному расцвету обязан **Warcraft 2** своей джешей популярностью — начиная с 1995 года и вот уже более 120 недель, эта стратегия еще ни разу не опустилась ниже первых двадцати пяти «самых играемых игр Интернет». Удивительный



результат! Наличие же в России своих **Kali** серверов (<http://private.peterlink.ru/kali>, www.demos.ru) сняло проблему медленной связи и дало новый импульс отечественным турнирам по этой игре и активному **Warcraft**-оскому «кланированию».

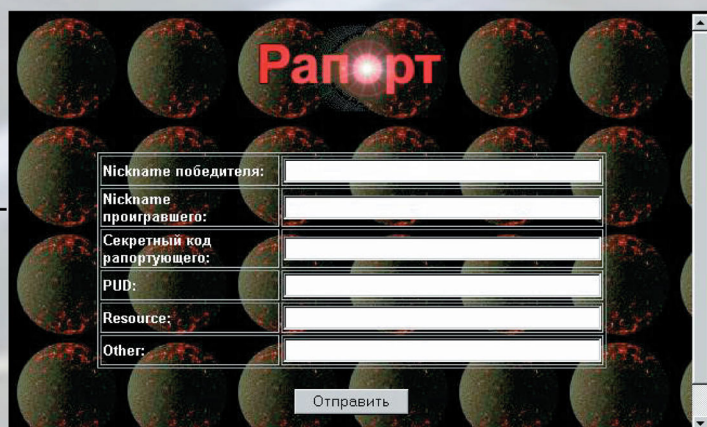
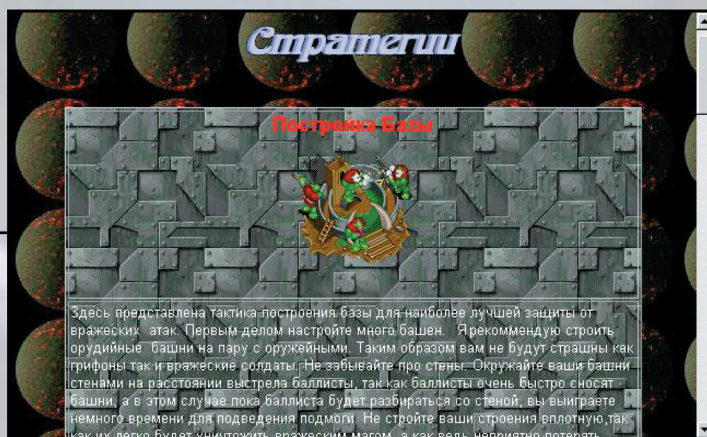
За кулисами наступившего «процветания» остался в тени большой труд всех виновников «процесса консолидации». Создание и успешное развитие клана, как, впрочем, и участие в нем, предполагают усилия по поддержке объединения на плаву, регулярную работу по популяризации и агитации в его пользу среди неофитов. А уж на долю главы клана выпадает наиболее сложная и

ответственная роль, ведь именно от него в первую очередь зависят и внутренняя дисциплина, и «кадровая» политика, и восприятие клана другими членами игрового сообщества. То есть — внутренняя политика и дипломатия. Это действительно непросто. На просторах Интернет в одной организации могут сойтись не только старые друзья или школьные товарищи, но и совершенно незнакомые люди со всех уголков страны. Набор же средств воздействия на них, учитывая сетевую анонимность и свободу выбора, крайне узок. Прежде всего — авторитет вождя, затем — личный пример, ну и, наконец, поддержка действий лидера большинством участников клана. Вот, пожалуй, и все. Очевидно, что «харизматический» лидер — необходимое условие процветания сетевого игрового объединения. В ином случае клан ждет или заурядное прозябание, или внутренние перевороты и мятежи...

Но не надо думать, что пребывание в клане сулит только дополнительную нагрузку или угнетение слабого игрока более сильным. Нет, конечно. Став членом боевого ордена, любой сетевик получает массу преимуществ. Помимо обсуждавшейся выше боевой поддержки, громадный плюс — это расширение круга общения, причем среди увлеченных тем же делом и благожелательно настроенных людей. Особую остроту приобретут групповые битвы, особенно клан на клан. А чего стоит возможность встретиться в живую? Успешные объединения помимо чисто виртуальных частенько организуют и личные встречи с распитием пива, походом «на шашлыки» или в Интернет-кафе. Кое-кому доставит массу удовольствия и добавит адреналина в крови участие в хитроумных интригах, плетущихся в недрах крупных кланов, борьба за лидерство, за влияние. Многие объединения, функционируя наподобие закрытых орденов, предлагают своим членам, достигшим определен-

Мы вышли на уровень мировых стандартов. Quake, Ultima Online, Diablo, Warcraft 2, Starcraft и многие другие суперхиты имеют в России структурированную клановую сеть с прекрасно оформленными сайтами, многочисленными поклонниками, собственными серверами, общественными мероприятиями и другими непреложными атрибутами популярности.

Для члена клана открыты тонкости стратегий, доступны секреты и уловки



Вот так выглядит рапорт о победе!

Сергей ДОЛИНСКИЙ



КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

РЕАЛЬНЫЙ ТРЕХМЕРНЫЙ КОНСТРУКТОР-СИМУЛЯТОР



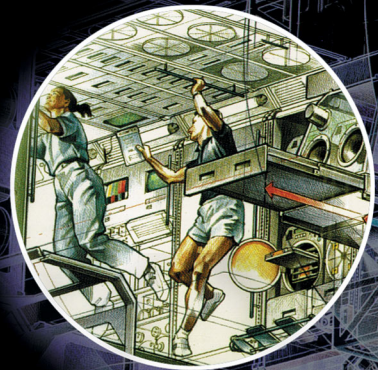
Проект создания Международной космической станции стоимостью в 30 миллиардов долларов является на сегодняшний день самым грандиозным космическим проектом человечества. Строительство, начатое в конце 1997 года, планируется завершить к 2002 году. Но уже сегодня Вы можете ощутить себя астронавтом XXI века!

- Запустите симулятор „Космическая Станция“ - и Вы почувствуете, каково это - жить и работать в космосе, на высоте 320 километров над Землей.
- Постройте свою Станцию, используя модули, созданные международными космическими агентствами для реальной Станции.
- Технология виртуальной реальности позволяет осмотреть модули Станции изнутри и понять, как работают те или иные приборы.
- Выйдите на орбиту и посмотрите на собранную Вами Станцию из открытого космоса.



**ТРЕХМЕРНЫЕ МОДЕЛИ,
ОСНОВАННЫЕ НА РЕАЛЬНЫХ
ТЕХНИЧЕСКИХ ДАННЫХ
NASA И ESA**

● Комплект из 40 модулей
Космической станции



Space Food!

В одной из коробок симулятора „Космическая станция“ находится сюрприз – настоящая упаковка неаполитанского мороженого, изготовленного в США для астронавтов NASA!



- Неограниченный диапазон возможных конфигураций
- Великолепная 3D-графика и анимация
- Слайды и видеоролики

● Доступ в сети Интернет к самым современным данным, подготовленным NASA

● Возможность постоянного добавления новых модулей из Интернета



ЭТОТ CD-ROM МОЖНО ПРИОБРЕСТИ...

... в Москве в магазинах-партнёрах компании "Новый Диск"

"ВИСТ-софт": Старопетровский проезд, 11, корп. 2, тел.: (095)159-40-01; ул. Авиамоторная, 53, тел.: (095)273-93-16; Олимпийский пр-т, 16, (СК "Олимпийский"), тел.: (095)926-55-22.
"Диал Электроникс": ул. Строителей, 11, корп. 1, тел.: (095)133-62-65; ул. Садовая Каретная, 20, тел.: (095)755-68-86; ул. Новослободская, 14/19, тел.: (095)978-13-29; ул. Краснопрудная, 12, стр. 1, тел.: (095)264-95-92; ул. Молдавская, 4, тел.: (095)444-85-95; Олимпийская деревня, 4, тел.: (095)437-77-63.
"R-Style": ул. Декабристов, 38, корп. 1, тел.: (095)403-90-03; ул. Валовая, 2-4/44, тел.: (095)953-90-33; Измайловский б-р, 38, тел.: (095)965-52-80; Ломоносовский пр-т, 18, тел.: (095)403-90-03; Таганская пл., 10, тел.: (095)911-72-33; ул. Б. Якиманка, 21, тел.: (095)230-75-16.
Универмаг "Московский": Комсомольская пл., 6, тел.: (095)204-59-09. **Дом книги "Медведково":** Заревый пр-д, 12, тел.: (095)476-24-55. **"Аэртон":** ул. Пятницкая, 59, тел.: (095)231-60-23. **"Мой компьютер":** Овчинниковская наб., 22/24, тел.: (095)231-32-23. **"Нагатино":** ул. Нагатинская, 35, тел.: (095)112-96-32. **Моск. Пред-во "Сирин Лимитед":** Ленинский пр-т, 78, тел.: (095)134-30-05. **"Рониис":** ул. Мясницкая, 20/3, стр. 3, тел.: (095)928-04-31. **"Мегаком":** ул. Вешняковская, 18, тел.: (095)373-60-91. **"Стилан":** Комсомольский пр-т, 40, тел.: (095)242-19-58. **"Ланк":** пр-т Мира, 176, тел.: (095)286-02-70. **"Смарт":** Ленинский пр-т, 61, тел.: (095)939-00-55. **"Парус":** 6-й Яна Райниса, 2, корп. 1, тел.: (095)494-44-88. **"Кузнецкий мост":** ул. Кузнецкий мост, 18, тел.: (095)921-43-69.

... в магазинах наших партнёров в регионах

Санкт-Петербург, "Лайт-Про", тел. (812)311-83-12: "Гостинный двор" - Перинная линия, первый этаж, тел.: (812)311-83-12; "ДЛТ" - первый этаж, тел.: (812)311-83-12. **Иркутск, "Мультимедиа Салон", тел. (3952)34-99-35:** "Мультимедиа Салон" - ул. Чехова, 19, 1 этаж, тел.: (3952)34-99-35. **Мультимедиа Салон** - Торговый центр "Иркутский", п-н №71, тел.: (3952)34-99-35. **Екатеринбург, "Образ", тел. (3432)41-36-18:** Торговый центр "CDV" - ул. Мира, 32, тел.: (3432)74-27-82. **Навигатор** - ул. 8 марта, 28/2, тел.: (3432)22-97-03. **Красноярск, "СКТ Компак", тел. (3912)27-24-89:** "Огонёк" - ул. Северная, 9А, тел.: (3912)21-25-67.

По вопросам оптовых закупок обращаться в компанию "Новый Диск" по тел.: (095)932-61-78, e-mail: ndisk@cominf.msk.su

Приглашаются региональные дилеры! В нашем прайс-листе свыше 300 российских лицензионных дисков!

Maris and Space Station Simulator are trademarks of Maris Multimedia Ltd. ©1994-1996 Maris Multimedia and its licensors. All rights reserved.





В хорошем клане на всех активных Warcraft'чиков ведется досье...

Kali + Warcraft = LOVE FOREVER



тора десятка игроков с разным уровнем мастерства. Второй, совсем еще молодой, существует усилиями двух, а с недавних пор и трех высококлассных «стратегов». Чтобы дать нашим читателям возможность самим сделать выводы, мы разослали лидеру анкеты с вопросами. Вот как выглядит ситуация по их мнению:

Победы и поражения клана

Соперник	Кто выиграл	Дата битвы	Воюющие стороны	Карта	Ресурсы
BHC	G&R	21.03.98	Gorath, Black Knight vs Gnome, Red Rat	NTWR	High
BHC	G&R	21/03/98	Gorath, Black Knight vs Gnome, Red Rat	GOW	High
BHC	G&R	21/03/98	Gorath, Black Knight vs Gnome, Red Rat	NTWR	High

СИ: Сочетаешь ли ты свое членство в российском клане с пребыванием в каких-либо еще Warcraft'овских союзах?

BHC Gnom: Я состоял в лиге по Warcraft2, но с созданием своего клана из неё ушел.

GRA Lord_Gorath: Был в каких-то... Но теперь есть свой, российский клан!

СИ: Что повлияло на твой выбор — страна, игра или что-то еще?

BHC Gnom: Мне просто нравится быть в каком-то пространстве, где меня ок-

ружают люди с такими же интересами, как и у меня.

GRA Lord_Gorath: Прежде всего предварительное общение (переписка, чат) с членами других кланов, затем уже страна и, конечно же, игра...

СИ: Чем полезно пребывание в клане с точки зрения турниров, поединков? Достигается ли при этом «новое» качество игры?

BHC Gnom: Пребывание в клане не просто интересно, но крайне увлекательно! Ведь люди объединяются в одну армию, борются с противниками, выясняют свое мастерство и, набирая очки, поднимаются вверх в нашей системе отсчета.

GRA Lord_Gorath: Интересней играть именно с другим кланом, присутствует дух состязательности и азарта...

СИ: А как тебе видятся минусы пребывания в клане? Например, необходимость тратить на него какое-то время ежедневно и т.п.?

BHC Gnom: Минусов пока никто не нашел, следовательно, их нет совсем! Люди могут вообще много времени не играть, просто они спускаются по цепочке вниз, но если они до этого хорошо играли, то они быстро набирают свое мастерство и снова поднимаются вверх.

GRA Lord_Gorath: Я минусов, честно говоря, не вижу.

СИ: Есть ли реальное общение между «клансменами» — телефонные звонки, личные встречи, посиделки в баре и т.п.? Завел ли ты новые знакомства, друзей, девушек... И не нажил ли ты врагов?

BHC Gnom: Время от времени мы все собираемся вместе в каком-нибудь компьютерном клубе и, как обычно, показываем всем присутствующим свое мастерство. Друзей приобрел очень много, частенько с ними встречаюсь, пьем пиво, беседуем. Враги есть, но их не так уж и много.

GRA Lord_Gorath: Да. По телефону много общался одно время. Но большинство моих друзей в Питере, они-то встречаются регулярно. А враги... В принципе, народ попадаете жутко самоуверенный и из BHC тоже. Вот Aleks (младшой, 6-ти лет) наглый просто страх...). И новички в Kali тоже хвастают, а потом хватаются за головы, как же так получилось, что проиграла!..

Вот так оптимистично воспринимается клановая жизнь ее непосредственными участниками. Возможно, с выходом **Starcraft'a** игровая основа кланов поменяется, но нет сомнений — объединения продолжат свое существование. А потому приведем кое-какую полезную информацию. **BHC:** <http://games.net.ru/games/index.htm>, возраст участников от 6 до 35 лет. **G&R alliance:** www.geocities.com/Eureka/Gold/9406/, 16-22 года.

Правила вступления одинаковы. Чтобы стать полноправным членом, следует: **1)** заполнить все поля регистрационной формы, **2)** после регистрации поставить перед своим ником особую приставку (*BHC*Nickname), **3)** рапортовать о выигранном поединке между членами клана. **4)** постоянно улучшать знания и умения игры, можно добиться только долгой и усердной практикой...

Российский Интернет развивается и крепнет. Из захолустного ответвления всемирной информационной супермагистрали он превратился в самодостаточное сетевое сообщество, объединенное единством языка и менталитета, с собственной системой ценностей. Нам представляется очень важным информировать читателей обо всех изменениях, новостях, тенденциях и важных событиях «родного куска» Всемирной Паутины. Особенно в игровой и околоигровой его части. Для того и затеян этот раздел, и мы надеемся, что он окажется полезным и, самое главное, информативным для вас, дорогие читатели.

А чтобы никакое важное событие, горячая новость или забавный слух не остались за кадром, мы просим не стесняться писать авторам этого раздела обо всем, что представляется интересным на dolser@gameland.ru. Особенно важна информация об отечественных игровых объединениях (кланах) и проводимых в России турнирах по **Starcraft, AoE, Quake, UOL, Warcraft, Allods** и другим супер-играм. Глобальное освещение российской сетевой жизни на страницах СИ будет, как мы надеемся, способствовать дальнейшему развитию игрового сообщества, привлечет в него новых членов, что в итоге сделает нашу и вашу жизнь в Сети куда интереснее!

СИ



Чикаго, 1932:

Дон Капоне

Добро пожаловать в Чикаго!

Длившееся почти десять лет перемирие между сильнейшими преступными организациями Северной Америки внезапно окончилось жестокой перестрелкой, произошедшей в прошлую пятницу в центре Нью-Йорка.

В сегодняшнем интервью «Чикаго Таймс» официальные власти высказали свои серьезные опасения по поводу грядущей тотальной войны подпольного мира США, общественных беспорядков и неизбежного массового кровопролития.

По некоторым данным, должностные лица полиции крупнейших городов Америки уже получили воистину гигантские взятки за безучастное отношение к предстоящему вооруженному выяснению отношений. Официальные представители департамента полиции отказались комментировать эту информацию.

Тем временем самая жестокая битва развернулась в городе Чикаго, давно признанном неофициальной столицей американских гангстеров. Эксперты утверждают, что преступные семьи пока еще не готовы к ведению продолжительных боевых действий и предполагают, что кровавая борьба за контроль над городом продлится не более одной недели.

"Однако даже самая краткая вооруженная борьба способна нарушить общественный порядок и не может быть допущена ни при каких условиях!", – заявил старший комиссар полиции Чикаго, через два часа после этого заявления подавший в отставку без объяснения причин...



10 мая на сервере «Страны Игр» начинается официальная регистрация гангстеров «Дона Капоне», готовых вступить в вооруженную online-борьбу за контроль над 50 штатами Северной Америки. После двух недель практики вам придется пройти финальное испытание, чтобы попасть в список Most Wanted и создать собственную преступную семью или присоединиться к уже существующей.

25 мая стартует Mob War – легендарная война 30-х, в ходе которой самым влиятельным донам Чикаго предстоят кровавые сражения за крупнейшие города Северной Америки. Каждую неделю – новый город, каждую неделю – новая карта.

[Http://www.gameland.ru](http://www.gameland.ru).
«Дон Капоне». The Mob War.

MOB WAR

Их разыскивает полиция



Добро
познать
в Чикаго,
Альфонсо!

За совершение двойного убийства в городе Нью-Йорк Федеральным Бюро Расследований США разыскивается активный участник так называемой «Банды Пяти Стволов» Альфонсо Капоне по прозвищу "Scarface". Последний раз Капоне видели на вокзале Нью-Йорка около поезда, отправляющегося в сторону Чикаго. По имеющимся данным Капоне вооружен, исключительно опасен и имеет обширные связи в преступном сообществе обоих городов.

FBI

Вознаграждение \$20,000

СТРАНА
ИГР

www.gameland.ru

Z.A.R.
В ИНТЕРНЕТ

Итак, приступим. Речь снова пойдет об игре **ZAR**, а точнее — об одной из ее составляющих — игре по сети и в частности через Интернет. Поскольку там уже наблюдается некоторая активность, то мне кажется, пора поделиться своими наблюдениями и, может быть, дать полезные советы.

Начну с того, что принципы, заложенные в сетевую версию игры **ZAR**, несколько отличаются от того, к чему все успели привыкнуть, играя через Интернет в игры жанра 3D-Action. В чем заключается необычность этого процесса, попробую объяснить своими словами.

Ключевым моментом в игре **ZAR** через Интернет, является пинг или по-простому задержки. Так вот, от этих самых задержек никуда не денешься, и примем их как необходимое дополнение к игре. Сразу оговорюсь, что, играя по локальной сети, мы этих задержек практически лишены, но принципы остаются теми же.

Так вот, мы появляемся на местности и, действуя по стандартному сценарию, осматриваемся и начинаем собирать вооружение посерьезней и «поувесистей». Что сразу бросается в глаза? Эти самые, от которых никуда не деться, пока себя никак не проявляют. Другими словами, мы не останавливаемся вдруг, как будто нас поймали за ноги, не стоим на месте, плавно покачиваясь, и не ждем, пока нас отправят на небо. Но мы-то знаем, задержки есть, просто должны быть. Ладно, оставляем этот вопрос на потом, и начинаем осторожное перемещение в сторону звуков явных боевых действий. Ух! И мы в круговороте. Активно включаемся в происходящее сражение. И тут после некоторого промежутка времени постепенно начинает складываться определенная картина происходящих действий. Вот они, вот они, родные задержки. Ноги в руки — и оврагами, затем огородами, и думать...

Так вот, для играющего через Интернет задержки начинают проявляться толь-



ко тогда, когда у него в поле зрения есть другие игроки. Вот тут-то, похоже, собака и зарыта.

Но мои размышления прерываются отчаянной атакой, и приходится вступать в поединок. Мы начинаем яростно стрелять друг в друга, при этом не забывая перемещаться, в общем, все как положено. Да! Нелегко и похоже, что-то все-таки не так. Противник явно стреляет не в меня. Все! Понял! Теперь сформулируем все наши наблюдения.

Если у нас и наших противников небольшие задержки, то они будут относительно плавно (чисто визуально) перемещаться по нашему экрану. В случае, если задержки довольно ощутимые (пинг где-то в районе 400-600), то перемещения противников на нашем экране тоже более-менее плавные, но происходят с некоторым отставанием от действительности. Если пинг больше 1000, то противник может двигаться скачками по нашему экрану, и попасть в него станет совсем не просто. А цель у нас одна — попасть в противника.

Вот в этом, как я пронаблюдал за играющими, и есть проблема. Все по привычке колотят прямо в игрока и очень удивляются, почему он такой крепкий, особенно если противник вообще «завис» на месте. Вся проблема в том, что на самом деле его там уже нет. Он на экране нашем и только, а для сервера, который управляет всем этим миром, он уже может быть совершенно в другом месте. Все зависит от этих самых задержек. Как же вести стрельбу? Нажимаем F5 и смотрим, у кого какие задержки. По ним и ориентируемся. Вот бежит наш противник, и наша цель — задать ему как следует. Прикидываем опережение на время полета нами выпущенного снаряда, заряда, пули в реальном времени. Теперь после этого просто считаем, что это «тень» от игрока и даем поправку на задержку, т.е. добавляем опережение еще. Можно стрелять. При задержках в районе 400-600 — это опережение можно давать на время движения противника мень-

ше одной секунды. При больших задержках это время увеличивается. В общем, все это дело некоторой привычки.

После такого понимания вылезаю из ямы, в которой прятался в раздумьях, и начинаю проверять свою теорию. Ага! Вот они, вскрикивания от попаданий. Выпускаю ракету, и мой противник улетает в небо. Да-а! Необходимо несколько переосмыслить процесс ведения боя, здесь, похоже, надо еще и думать на два шага вперед, а не только стрелять.

Пару слов хочу сказать о тех, кто пытается играть с очень большими задержками. Дело в том, что такому игроку сложнее всех в игре, у него абсолютно все участники двигаются неравномерно. Ему попасть в кого-нибудь очень непросто. Чтобы попасть в кого-либо, ему нужно предвидеть действия противника на большее количество ходов. С другой стороны, он тоже не идеальная цель для остальных. И затеяв борьбу с таким противником, необходимо как бы переключиться на другой срок предвидения. Зато этому игроку гарантировано то, что его никто не отправит на небо только потому, что у него конек плохой.

Можно долго и упорно спорить о достоинствах и недостатках такого подхода к сетевой игре, но мое мнение по этому поводу сложилось совершенно определенное. Это пока самый честный подход к сетевой игре с большими задержками из всего, что я видел.

Теперь мне хотелось бы остановиться на некоторых возможностях нашего передвижения по поверхности. Здесь все происходит весьма близко к жизни. Начнем с обычного бега. Если в обычной жизни мы бежим сначала по ровной местности, а затем начинаем бегать в гору, то нам становится несколько тяжелее переставлять ноги и, соответственно, скорость перемещения падает. То же самое происходит и в игре. И это несколько осложняет процесс ведения боя. Другими словами,

Ключевым моментом в игре ZAR через Интернет, является пинг или по-простому задержки.



К игре приложена очень удобная в использовании программа для поиска игровых серверов ZAR, работа с которой не вызывает трудностей, тем более что в нее встроена система помощи на русском языке.





это надо учитывать во время своих перемещений, ибо в любом противоборстве движение продляет жизнь. А поскольку поверхность в игре **ZAR** далека от ровного стола, то об этом приходится все время помнить.

Есть множество способов не терять скорости перемещения по местности, состоящей из ям, холмов, гор и прочих препятствий. Тут, правда, нужен некоторый опыт и глазомер. Перечислять эти способы, наверное, нет смысла, да и места это может занять довольно много. Все что мне хотелось сказать, это то, что в сетевой игре **ZAR** необходимо думать совсем в другой плоскости.

Что еще заслуживает особого внимания, так это действие некоторых физических законов, связанных со стрельбой и воздействием взрывов на нас. Дело в том, что некоторые типы вооружения в игре **ZAR** имеют вполне правдоподобный механизм отдачи при выстреле, а взрывы — настоящую взрывную волну, которая довольно ощутимо может отбросить в сторону. И это тоже необходимо учитывать при ведении боя. Если, например, произвести выстрел из пушки во время обыкновенного прыжка вперед, то скорость полета явно замедлится. А если надо стрелнуть в бок от направления прыжка? Траектория полета может измениться настолько, что можно угодить и в лаву. Все это было перепробовано мной в различных комбинациях, и после набора определенных рефлексов у меня даже появились дополнительные возможности передвижения по поверхности. Я бы даже сказал, над поверхностью, особенно когда действует пониженная гравитация. Возьмем ситуацию, когда мы бежим и вдруг видим перед собой любезно кем-то положенную мину на нашем пути. Взрывной волной иногда может очень здорово подбросить. Что с нами и происходит. Энергии в скафандре явно поубавилось, да еще и летим в лаву. Обидно. Что делать? Срочно переключаемся на оружие с отдачей и смотрим в сторону нашего полета в поисках суши и если она там имеется, то просто разворачиваемся к ней спиной и падем вниз и назад. Таким способом можно вполне

достойно избежать мгновенного «поджаривания». В случае, если суши на горизонте не наблюдается, то вполне можно успеть вернуться обратно, особенно если подкинуло достаточно высоко. Просто нужно на этот раз стрелять против хода. Такие «полеты» можно совершать и с вполне определенной целью. Например, мы знаем, что на той весьма удаленной горе лежит то самое оружие, которого у нас сейчас нет. А впереди происходит настоящее сражение. Оббегать долго. Что мы делаем? Разбегаемся лицом к той горе, исполняем супер-прыжок, делаем разворот на 180, и аккуратно постреливая, перелетаем через дерущихся и приземляемся рядом с тем самым ружьем, которого нам так не доставало. Правда, такие номера исполнять не очень просто. Тут определенно нужна большая практика.

Мне еще хотелось бы немного рассказать про так называемый сетевой телефон в игре. Про поддержку этой возможности мне уже приходилось слышать от разных производителей игр, но



до момента выхода игры **ZAR** так никто этого и не сделал. Тем более приятно, что она сделана Российскими разработчиками. И как я понимаю, на данный момент это первая игра в жанре 3DAction, которая позволяет, при наличии, конечно, микрофона, переговариваться с другими игроками. Эта возможность как бы добавляет оживленности в процесс игры. Внимательно прочитав «Руководство пользователя», становится понятно, что чем лучше звуковое оборудование, тем качественней будет связь. Ведь то, что мы говорим в микрофон, необходимо как-то сначала упаковать, а затем записать в нашу телефонную линию, чтобы это еще все дошло до игрового сервера с возможными минимальными потерями.

После этого серверу надо это отослать остальным и опять по нашим телефонным линиям. А при нашей-то связи... Когда я начал использовать такую возможность, вполне смог это почувствовать на себе. Сначала у меня были подключены обычные мультимедийные колоночки. И когда мне кто-то начал что-то говорить, естественно, я ничего не понял. После этого я быстренько включил свои любимые наушники, а они надо сказать, неплохого качества, и сразу понял, о чем речь. Попытался что-то ответить, и оказалось, что микрофон у меня не самого лучшего качества. Меня, правда, понимали, но с трудом. Еще что мне удалось выяснить, это то, что говорить надо спокойно и внятно, и тогда тебя поймут. Теперь о возможностях сетевого телефона. В момент игры можно вести переговоры на разных каналах. Этих каналов в игре пять — *, #, A, B, C. Что это за каналы и в чем их разница? Попробую объяснить. Тот игрок, который подключен, например, к каналу A, слышит только тех, кто на нем находится в данный момент и, соответственно, его могут слышать только те, кто находится на этом же канале. Каналы A, B и C являются в игре как бы выделенными. Громкость сообщений на этих каналах не зависит от расстояния между участниками. Качество связи по этим каналам наиболее высокое, но возникают ощутимые задержки между передачей и приемом сообщений. Остальные два канала отличаются только тем, что громкость сообщений на них зависит от расстояния до их источника.

Вот, в общем-то, и все, что мне хотелось рассказать об игре в **ZAR** через Интернет. Единственное о чем, наверное, стоит упомянуть, это о том, что к игре приложена очень удобная в использовании программа для поиска игровых серверов **ZAR**, работа с которой не вызывает трудностей, тем более что в нее встроена система помощи на русском языке.

Что касается моего мнения, то, наверное, оно и так понятно. Мне игра **ZAR** понравилась. А все недостатки, которые там якобы есть — они все для критиков. С другой стороны, а в какой игре недостатков нет?..

СИ



И в конце хотелось бы сообщить довольно интересную информацию. Совсем недавно в Интернете появилась WWW страничка первого Российского клана игры **ZAR** — <http://people.weekend.ru/aPPelsin/>. Название этого клана весьма нетрадиционно — аППельсин. Вот, что мне удалось узнать об этом клане.

Официальное наименование клана «aPPelsin» (аППельсин)

Особые приметы —
A] в конце имени.

Состав клана:

Quazimodo (Даниил Зуйков, 18),
Partyzan (Михаил Моисеев, 26),
Cactus (Мария Бережкова, 21),
Jack the Ripper (Евгений Бережков, 21),
Mazafaka (Сергей Ремешевский, 19),
Wintery (Владимир Марченко)
«Боссом» клана в настоящий момент является Quazimodo
(zuikov@dialup.ptt.ru).

Я думаю, для разработчиков этой игры его появление определенно является приятным моментом и вполне возможно, что и новым этапом в их творчестве.

ЧИКАГО, 1932: ДОН КАПОНЕ

Страна Игр МАЙ 1998

Ваши мечты практически сбылись: гангстерская стратегия «Дон Капоне» ставит вас во главу преступной организации...

Платформа: PC, online
Жанр: гангстерская стратегия реального времени
Издатель: 1C
Разработчик: Byte Enchanters Oy, Snowball Interactive
Требования к компьютеру: P-100, 16Mb RAM, Win95/NT
Интернет:
www.capone.ru,
www.snowball.ru,
www.1c.ru,
www.byteenchanters.net

Если вы

хотя бы раз в жизни посмотрели или прочитали «Крестного Отца» Марио Пьюзо, вам наверняка знакомо возникающее сразу же после этого непреодолимое желание хотя бы на день стать главным доном города. Неторопливые совещания за огромным дубовым столом в загородной резиденции, мерно раскуриваемая кубинская сигара, решение судьбы простых людей одним взмахом руки, домашнее вино и свежайший сыр моцарелла, заслуженное уважение окружающих, благодарность десятков влиятельных друзей...

Что ж, ваши мечты практически сбылись: новая гангстерская стратегия «Дон Капоне» ставит вас во главу преступной организации, для дальнейшего развития которой вам потребуются тренировать собственных гангстеров, выбивать деньги из владельцев соседних заведений, развивать нелегальный бизнес, осуществлять заказные убийства, подкупать полицию и ФБР, переманивать информаторов и подсылать к конкурентам террористов (сигары и вино придется доставать самостоятельно).

Прототипом для создания «Капоне» послужила online-игра Legal Crime, созданная осенью прошлого года молодой финской командой Byte Enchanters Oy (говорят, теперь ребята работают над игрой по мотивам «Особенностей национальной охоты»). Выполненная в 256 цветах, оригинальная версия Legal Crime была предназначена исключительно для игры через Интернет и кроме нескольких тестовых заданий не содержала ни одной миссии для однопользовательского режима.

В начале января, сразу после завершения крупномасштабного тестирования, в котором приняло участие более пяти тысяч игроков со всего мира, Byte Enchanters и разработчики из московской студии Snowball Interactive решили исправить указанные тестерами недостатки и объединили свои усилия для совместного создания новой версии игры, получившей название «**Чикаго, 1932: Дон Капоне**» — за основу отдельной кампании из 22 миссий была взята реальная биография самого известного гангстера нашего века, в результате чего по ходу бутлегерской войны мы встретим и «Большого Джима» Колосимо, и Джонни «Папу» Торрио, и множество других исторических персонажей добрейшей репутации.

Итак, спасая собственную шкуру от обвинения в двойном убийстве, вы только-только прибыли в Чикаго, и единственный человек, способный обеспечить вашу безопасность — Джонни Торрио, старый приятель по бруклинской банде «Пяти Стволов» и молодой резонанс этого города. Делать нечего,

придется работать пока на него. Для начала вас отправят выбивать деньги из соседних контор, потом дело постепенно дойдет до организации воровских притонов, заказного убийства дона конкурентов, борьбы за бутлегерский рынок, войны с Майком Робинсом в альянсе с братьями Кордобо и (приоткрытым секретом) даже устранения самого Торрио. Более поздние миссии предлагают также проведение всеамериканской конференции преступных кланов и вооруженную борьбу с

ших в своих черных чемоданчиках денежное выражение благодарности ок-

Раз курьер, два курьер, вот и десять тысяч набежало



Первый день в новом районе: вокруг столько симпатичных заведений... И никто их не защищает...

Вот и весь ваш отряд — один стрелок и один вышибала. Впрочем, вышибал-то вы вскоре сможете нанять сколько душе угодно...



ФБР, но об этом со временем вы узнаете самостоятельно.

Первые сотрудники вашей организации будут весьма слабы — преимущественно курьеры да вышибалы, однако большего вам на начальном этапе и не потребуется, так как хозяева частных контор на окраине города беззащитны и потому особенно сговорчивы. Не пройдет и нескольких минут, как к вашей базе в уютном коттедже начнет стекаться множество курьеров, несущих

ружающих заведений.

С развитием собственной империи и укреплением связей в полиции, армии, ФБР и Сенате (о чем мы еще поговорим) вы гораздо ближе познакомитесь со стрелками и через пару миссий заведете собственных снайперов, за квартал снимающих противника одним выстрелом. Наймете вооруженных двустольными ружьями налетчиков, способных за раз вынести трех-четырех соседей, обучите изымающих выручку конкурентов воров и, наконец, взратите отборных киллеров, незаменимых в деле заказных убийств и снятия часовых противника.

С чужими киллерами вы будете разправляться с помощью гробовщиков — счастливых обладателей автоматов Томпсона, а если маленький мафиози внутри вас проявит настоящий талант, то рано или поздно вы прикупите им бронированный «Кадиллак» с шофером. Комбинация работает безотказно — едешь, бывало, по территории Моргана и постреливаешь себе в опущенное окошечко. Только бы не напороться на припасенного противником террориста, а то конец и гробовщикам, и водителю, и машине...

Всего же в игре вы встретите десять типов различных гангстеров (подробно о каждом из них мы рассказывали в прошлом номере, в разделе «Такти-



Еще один день из жизни Капоне (в правой части экрана вы можете заметить группу возвращающихся с боевого задания киллеров)

Однако, как и любой настоящий гангстер, вы наверняка не остановитесь на простом рэкете и захотите повысить доходы за счет развития собственного бизнеса.

Ведем дела вдали от базы? Придется построить контору по обналичиванию денег, а то когда еще курьеры деньги до базы донесут...

ка». Но есть и еще один, самый ценный персонаж — вы сами. Выглядит немного толстовато, ходит неуклюже, умирает быстро — зато в белом костюмчике! Ну да ладно, придет время — сами удивитесь поспешности, с которой дон Капоне будет улупетывать в сторону новой базы в отеле «Лексингтон».



Эти четверо толстяков — самые важные люди на западном побережье. И поверьте мне, вы не захотите отвечать за их гибель — так что смотрите в оба!

Однако, как и любой настоящий гангстер, вы наверняка не остановитесь на простом рэкете и захотите повысить доходы за счет развития собственного бизнеса. И это правильно — потому что если вы этого не сделаете, то за развитие бутлегерства примутся ваши конкуренты, и к добру это, поверьте, еще никого не приводило.

Любое из предприятий, находящихся под вашей защитой, с помощью даль-



Театр, например, мы превратим в пивной завод — а кто вам вообще сказал, что артисты не любят пива?



Бильярдную превратим в VIP-салон, тут вроде бы и так все ясно :)



В клинике установим тотализатор — в самом деле, не скучать же больным без дела?



Ну а аптеке — притон убийц. Заодно и лекарства любые под боком...

нейших инвестиций может быть переведено в одну из четырех ветвей нелегального производства — бутлегерство (от подпольных баров до пивных заводов), ночные развлечения (от массажных салонов до стриптиз-клубов), игровой бизнес (от собачьих боев до казино) и «решение любых проблем» (от подделки документов до политического шантажа). Чем лучше район, в котором расположено заведение, и чем выше его класс и объем вложенных денег — тем выше и прибыль. Более того, размер приносимой прибыли также зависит от процента рынка, контролируемого вашим кланом. Ну а если вам удастся достичь в какой-либо из этих областей полной монополии, то прибыли просто удвоятся!

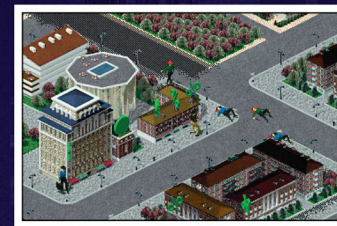
Однако не все в этой жизни так просто,

дорогой capo di tutti capi: любая из этих ветвей нелегального бизнеса, кроме «решения проблем», приносящего из всех четырех наименьший доход, может быть за соответствующую мзду легализована Сенатом, что на практике означает немедленное падение прибыли. Так что придется вам и самим завести кое-какие политические связи, чтобы если уж и не предотвратить нежелательный закон, то хотя бы в равной мере насолить конкурентам. Но об искусстве подкупа — далее.

Помимо контор, учреждений и разного толка заведений в игре существует еще три вида зданий — предназначенные для воспитания гангстеров тренировочные центры (содержание каждого обходится в \$500,000 в неделю), количество которых определяет скорость их вербовки, облегчающие жизнь и сокращающие путь курьеров конторы по обналичиванию денег (\$150,000 в неделю), незаменимые при любой войне на большой территории, и просто укрепления (\$100,000 за штуку), из которых ваши гангстеры смогут безо всякого ущерба для собственного здоровья отбиваться от бандитов противника.



Знаете, что на практике означают четыре милых коттеджа, превращенных в тренировочные центры? То, что уже буквально через две секунды вы можете смотреть на дуло автомата грововщика!

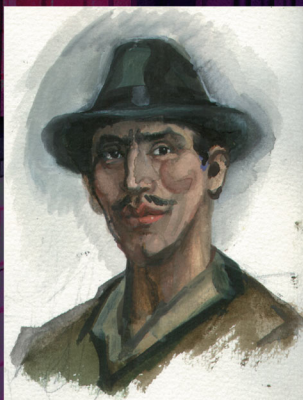
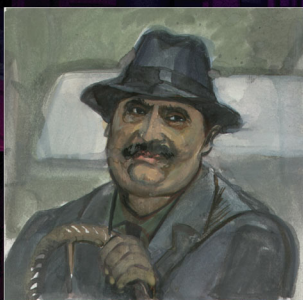
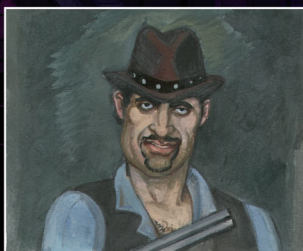


И хотя на любую контору по обналичиванию найдется пара стрелков, желающих попрактиковаться на беззащитных курьерах...



...на любого стрелка найдется хорошее укрепление, надежно защищающее своих курьеров

Однако игра в «Капоне» не ограничивается организацией армии гангстеров и развитием четырех нелегальных ин-



дустрий — для успешной борьбы за место под солнцем вам также требуется изучить искусство подкупа и установления нужных связей в армии, ФБР, Сенате и полиции. Расплачиваясь с ними вы будете с помощью процентов от собственного дохода, в обмен на что вы получите и доступ к конфиденциальной информации о состоянии дел конкурентов, и возможность заполнить информатора в стане врага, и разрешение на строительство борделя в центре города, и еще много чего полезного — всего не упомнишь, ну да вы и сами разберетесь на практике.

Сочетание трех упомянутых компонентов предоставляет вам весьма и весьма широкие возможности выбора выигрышной стратегии: естественно, вы всегда можете атаковать чужой притон двумя гробовщиками, однако с помощью мэра вы можете попросту отключить в квартале электричество, или попросить полицейских по-дружески «навестить» и закрыть эту контору. Не говоря уже о режиме игры в online, где далеко не одна схватка вместо грубой физической силы решается грамотным использованием заработанных связей. Но достаточно об игровом процессе, который вы и сами сможете вскоре оценить на основе вскоре выпускаемой играбельной демо-версии.



**Зачем тратить патроны и раз-
рушать чужие тотализаторы...**



**...когда по одной вашей
просьбе мэр может запросто
отключить электричество во всем**



**Еще один фокус, который
можно повернуть с помощью
друзей в полиции: вот у Багза
Моргана есть два подпольных
казино...**

Переходя к отдельным компонентам игры, первым делом давайте остановимся на графике. Функциональная,



**(руки за спину, лицом
к стене!)**



(а ну-ка пройдемте...)



...а вот их уже и нет!

после переделки даже приятная, она все же вряд ли поразит ваше воображе-

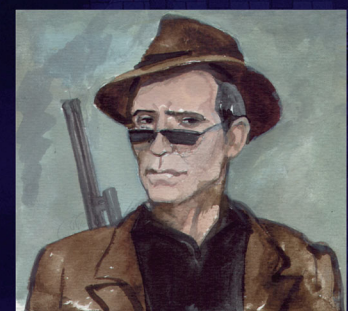


ние — но ведь этого от нее и не требуется. Созданные профессиональным архитектором трехмерные здания весьма милы и реалистичны, гангстеры же заботливо прорисованы вручную и, в соответствии с привычками 30-х, при малейшей возможности так и норовят затянуться папироской-другой. Говоря об интерфейсе, первым делом стоит отметить его простоту. Как-никак, а су-



ществующая версия интерфейса была протестирована вдоль и поперек пятью тысячами бета-тестеров Legal Crime.

В то время как практически любой игрок сможет разобраться в игре уже в течение первой минуты, используя выразительные иконки и кнопки на информационной панели в нижней части экрана, по мере совершенствования вы сначала перейдете на смешанное управление с помощью клавиатуры и мыши, а затем и полностью сконцентрируетесь на этом маленьком пушистом зверьке — по нажатию правой кнопки гангстеры автоматически выполняют наиболее уместное в данной ситуации действие. Также весьма эффективно управление группами, ко-



торых вы можете создать до десяти штук. Более того, иногда такой способ управления — ваш единственный шанс пройти наиболее трудные миссии вроде эскорта дона до новой базы на границе с бандой Торрио.

Звуковые эффекты и записанная профессиональными актерами оцифрованная речь оставляют самое благоприятное впечатление. Создатели «Капоне» намеренно привнесли в них долю условности, «мультяшности», так что голос простоватого вышибалы с золотой цепью на шее и бейсбольной битой на плече вполне соответствует его виду и поведению, в то время как хрипящий шепот киллера только добавляет ему коварства, не говоря уже о противном фальцете продажного полицейского.

Отдельно стоит отметить внезапные сообщения скучающих гангстеров, которых в игре гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд — так, оставленный без внимания снайпер будет регулярно давать дельные советы по укреплению обороны, в то время как налетчик будет строить планы мести, а вышибала — мечтать о стриптиз-клубе. Что ж, каждому свое... Наиболее слабым местом оцифрованной речи являются, пожалуй, вопли хозяев рэкетируемых заведений — немного длинноватые, при частом повторении они могут вызвать раздражение, однако в целом за все две недели, что я играл в «Капоне», желание отключить звук не возникало ни разу.

И хотя про музыку мы стараемся не писать, нельзя не от-



НАЧАЛО
ПРОДАЖ
В АПРЕЛЕ



Лука Муднишев на РС



Наши партнеры:

Москва:
1С (095)253-89-76
253-89-48
КомпьюЛинк (095)131-43-29
Амбур (095)273-85-87
Новый диск (095)932-61-78
Союзмультимедиа (095)263-10-39
Азия (095)925-16-74

Санкт-Петербург:
Лайт Про (812)311-83-12
Екатеринбург:
Тим ЛТД (3432)42-29-56

Минск:
Видеопечат (017)265-33-34

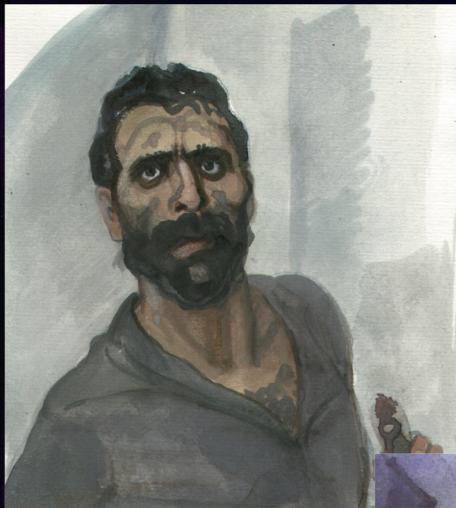
Ростов-на-Дону:
Гэндалф (8632) 640-177

Челябинск:
Компакт-Сервис (3512) 37-14-52

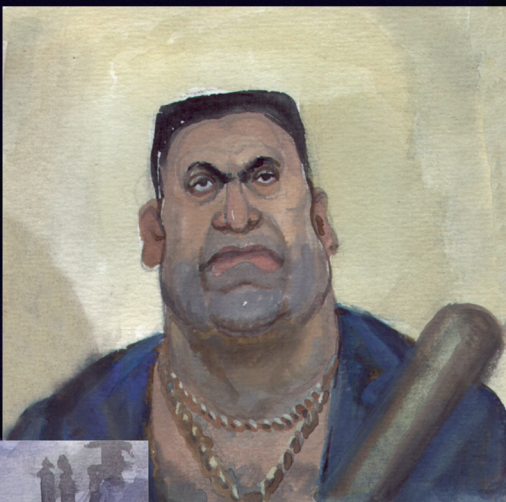
NO COMMENTS...

Тел. (095) 946-0802, (095) 945-6886; факс (095) 945-6976
E-mail: cyberpun@diapup.ptt.ru WWW.HOMECOMPUTER.RU

Оптовая продажа: 1^м Хорошевский пр. 16-1, цокольный этаж 3^м подъезда
Розничная продажа: м-н «Радиотехника» ул. Новокузнецкая, д.17/19, стр. 1.



времени и классическую гангстерскую тему. К числу ее недостатков следует отнести не слишком поражающую воображение графику, про которую, однако, вы забываете уже после первых трех миссий, полностью погрузившись в атмосферу Чикаго 30-х. Простой интерфейс позволит вам начать борьбу за город буквально с



метить чрезвычайно оригинальный ход создателей игры, сопроводивших «Капоне» двенадцатью треками настоящего чикагского джаза того времени! Живая музыка, записанная в Чикаго и Сент-Луисе в начале двадцатых годов нашего века, придает всему игровому процессу совершенно особенный колорит и действительно помогает создать настоящую «гангстерскую атмосферу».

Итак, в заключение можно лишь еще раз отметить, что «Дон Капоне» — чрезвычайно оригинальная игра, которой удалось великолепно совместить стратегию реального



первых минут после запуска игры, в то время как увлекательный процесс по-

ледующего совершенствования собственных навыков и освоение множества заложенных внутри «Капоне» возможностей займет у вас не один день, не говоря уже о практически бесконечном потенциале игры в online.

Такие игры, как «Дон Капоне», призваны снова напомнить нам, что увлекательность игрового процесса — понятие самостоятельное и далеко не всегда зависящее от многомиллионных бюджетов. А в такой ситуации тем более приятно, что настолько оригинальная игра — совместный проект двух независимых команд разработчиков из России и Финляндии! Бойтесь, Electronic Arts'ы...)

СИ

Достоинства: оригинальная, не похожая на многочисленные клоны идея, прекрасное сочетание стратегии и гангстерской темы, простота в освоении и управлении уживается с широкими игровыми возможностями. Бесплатная игра в режиме online.

Недостатки: временами SVGA-графика напоминает о SimCity, некоторым навороченным идеям соответствует слишком простая реализация («Кадиллаки», режим патрулирования).

Резюме: не претендуя на звание самой красивой стратегии года, игра весьма и весьма оригинальна, забавна и обладает практически бесконечной играбельностью. Ах, да — это еще и первый российский проект с прекрасными возможностями игры через Интернет!

Video: 1 из 2 (это, конечно, не Wing Commander V :), но уже и не Legal Crime; цитируя новую систему оценок, «графика может быть и не передовой, но при этом функциональной»).

Sound: 1 из 1 («Босс, давайте откроем притон!» — «Капито, капо!» :).

Interface: 1,5 из 2 (управление группами, автоматическое опре-

деление команды правым кликом и т.д.; цитата из системы оценок: «все команды должны немедленно исполняться, а интерфейс должен быть простым и доступным всем»; простой на 100%, только не хватает наворотов).

Gameplay: 2 из 2 (цитата из Adrenalin Vault'a: «the gameplay is nearly unlimited»; как любит говорить старина Сид Майер, «можно освоить за пять минут и провести всю следующую неделю, совершенствуясь и открывая новые возможности»; для каждой конкретной миссии или карты существует десяток способов прохождения, не говоря уже про изощрения игроков в online).

Originality: 1,5 из 2 (единственная игра про гангстеров со времен Syndicate, соответственно и уникальная экономическая часть; цитата из Adrenalin Vault'a: «certainly one of the most original games»; с точки зрения стратегии — ничего особенно нового, однако все же есть и группы, и взлетающие/вылетающие из машин гангстеры, и сбалансированность экономики/политики/стрельбы — можно накопить денег и нанять гробовщика, а можно подкупить полицию и устроить на территории противника тотальную облаву).

Additional: 1 из 1 (первый российский online-проект в таких масштабах — семьи и доны, Case's Ladder, Mob War, заточенная под dialup русская версия).

Total: 8 из 10 (уж точно в несколько раз играбельнее ZAR'a с 7 из 10! :)

Альтернатива: не обнаружено.





Противостояние
Третий Рим



Вьюга в Пустыне
Схватка



STARCRAFT

(MULTIPLAYER)

PC

Разумеется,

Не секрет, что battle.net замыслился вовсе не для Diablo, а именно для Starcraft'a.

Один из российских Star Craft-кланов ... То ли еще будет ...



ни одна претендующая на лидерство RTS сейчас просто не мыслима без ВСЕХ вариантов многопользовательской игры. Тем более если речь заходит о **Starcraft**! Ведь следует помнить, что Blizzard'у принадлежит один из самых известных в игровых кругах сетевой мультиплеер — battle.net. К тому же давно уже не секрет, что замыслился он вовсе не для Diablo, а именно для **Starcraft'a**. И тот, должный, увидел-таки свет. Но...

Так сложилось, что полная версия игры прибыла в редакцию слишком поздно, в горячие деньки перед самой сдачей номера, и времени тестировать **Starcraft** по полной программе на предмет сетевых боев в Интернет оставалось уже немного. Его даже едва хватило, чтобы досконально опробовать другие многопользовательские режимы. Поэтому эта статья не претендует на описание всех тонкостей сражений между людьми в их виртуальном воплощении (в виде Terran, Zerg или Protoss). Наверняка, мы продолжим ее в следующем номере, где и разберем по косточкам преим-



Поможет ли атомная бомба Землянам?

мущества и недостатки всех рас и их военной техники в многопользовательской версии. Пока же первые впечатления.

Несколько слов о картах. Имеется большой выбор готовых карт самых разнообразных размеров — от 64x64 до 256x256. Причем они могут быть и квадратными, и прямоугольными. Разнообразие их удивительно велико (для первого-то релиза!), так что заскучаете вы не скоро. Но если после нескольких тысяч боев (юмор у нас такой, садистский) почувствуете легкое пресыщение — не беда, встроенный редактор позволит создать и отладить все, что пригрезится самому воспаленному воображению. Причем эстеты вполне могут посвятить жизнь тому, что будут долго ломать головы, а как бы добиться эффекта «дома и стены помогают». Так что следует готовиться к новому расцвету творчества народных масс, что и происходило в приснопамятные времена Warcraft 2. С той только разницей, что отныне расширение у карточных файлов не *.pud, а *.scm...

Ну да ладно, перейдем к использованию всего этого добра по назначению. Для начала перечислим возможные многопользовательские режимы игры.

Модем. Естественно, самый простой и доступный в наших условиях, но, увы, и самый не интересный. Возможна игра только вдвоем. Плюс к этому круг противников в силу дороговизны междугородней связи, ограничивается, как правило, небольшим количеством близких знакомых, и всероссийской славы тут не обрестишь. А если еще и вспомнить о наших телефонных линиях...

Нуль-модем. Опять же очень дешевый вариант, но круг возможных соперников, пожалуй, еще более узок. Ведь надо как-то совместить в одной точке пространства два компьютера, а такое

возможно не часто. Зато скорость игры прекрасная и не зависит от внешних факторов. Мало того. При данном способе соединения возможна игра между четырьмя противниками! Это уже куда лучше, так как позволяет использовать ряд сценариев, которые бессмысленны при игре вдвоем и которые мы опишем чуть ниже. Этот же способ позволит проводить тренировки в игре с несколькими участниками даже в том случае, если никто из живых противников не доступен (уже или еще...) — управлять войсками недостающих членов сражения будет компьютер. И надо признать, что со своей ролью полководца он справляется очень неплохо. В таком режиме в действиях компьютера практически нет ничего общего по сравнению с тем, как он противостоял вам в одиночной компании. Такое впечатление, что на этот раз AI совсем другого класса. Дело тут в том, что в компаниях AI запрограммирован давать на начальных миссиях преимущество человеку. Видно разработчики боялись отпугнуть неопытных игроков излишней сложностью. Форса выражается в меньших количествах ресурсов и unit'ов у компьютера, в менее агрессивном и быстром его развитии. А для многопользовательского режима написаны свои, отличные от прочих скрипты, в результате чего компьютер сразу обрушивается на противников всей своей мощью, а начальные-то ресурсы у всех одинаковы! «Убийца» при этом на редкость активен и использует все достижения научно-технического прогресса. Когда мы в первый раз попробовали с этим монстром сразиться, эффект был шокирующий. Пять минут — и пришлось с позором сдаться. Но, естественно, сообразив, в чем завышка, мы встретили затем этого кремниевых гада во всеоружии.

Локальная сеть. Для наших условий самый мощный вариант. Поддерживается до восьми участников при

082



Все узловые точки требуют постоянного присмотра



Зерги и в мультиплеере плодятся неплохо! особенно у противника...



простого к сложному.

Для одинокого игрока, который предлагается случайными соперниками, практически единственным вариантом является игра на отдельных картах. Подход прост — находишь противника, выбираешь одну из доступных карт — и пусть победит сильнейший! Надоели карты из стандартного набора — ищи новые в Интернет или проявляй свои креативные способности с помощью упомянутого нами редактора.

Для постоянного коллектива друзей-врагов доступны ladder'ы. Изюм дня в

день лезете все выше, выше, выше... Пока удача не отвернется от вас (или пока не вырастите молодую смену).

И, наконец, самый интересный из доступных вариантов — компания. Вполне можно разыграть эдакую мини Войну Миров. Несколько миссий, объединенных незатейливой сюжетной линией. Естественно, куда интереснее проходить их не «каждый сам за себя» а «наши на ваших», но об этом чуть ниже. Замечательно подходит для межклановых разборок.

Но и это еще не все. Кроме опции по выбору карт есть еще разные режимы

очень высокой скорости. Но... Узок круг этих людей, страшно далеки они от народа. Да и призрак Сисопа реет над ними. Возможны для реализации любые сценарии игры, причем роль недостающих до полного числа игроков опять может принять на себя компьютер. Кстати, со все той же убойной эффективностью.

Battle.net. Что тут можно сказать. Мечта человека, Игромана с большой буквы, к тому же не отягощенного лишними деньгами для оплаты других игровых сервисов. Огромная масса геймеров со всего мира постоянно толчется на этом сервере Blizzard. Для них есть все — и чат, и доска объявлений, и многочисленные турниры. Лучший способ приобрести всемирную известность (пусть и в этих специфических кругах) — это проявить себя стойким и победоносным воином. Ну и, разумеется, бесчисленные кланы. Для характеристики этой стороны сетевой жизни достаточно сказать, что первые кланы **Starcraft** начали образовываться еще за год (!!!) до выхода игры. Разумеется, созданы они не для того, чтобы мирно сосуществовать и делиться секретами и тонкостями победоносной тактики сражений. Наоборот, конфликты между ними способны затмить многие реальные события в истории человечества и доставить удовольствие любому стороннему наблюдателю. А уж что чувствуют сами участники...

Кстати, хитрый Blizzard перекрыл доступ на свой сервер всем нелегальным копиям **Starcraft'a**, его rip'ованным версиям и тому подобному софту. Только обладатель легального продукта может приобщиться к международным боям в Battle.net. Хотя, конечно, ходят слухи о том, что кое-какие умельцы смогли-таки пробиться и с rip'ованным starcraft'ом на желанный сервер...

Перейдем теперь к описанию возможных вариантов игры — от

РОССИЙСКИЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКИ

КОМПЬЮТЕРЫ
ОРГТЕХНИКА
АКСЕССУАРЫ



КОМПАНИЯ
ИНФОРСЕР

Более 8 миллионов пользователей во всем мире используют эти устройства. ZIP — новый стандарт хранения информации.

НАШИ ФИЛИАЛЫ

Москва, Инфорсер (095) 173-46-93, 177-47-98
Ульяновск, Симбирск М+ (8422) 31-97-00, 31-75-46
Казань, Экзотех М (8432) 43-94-64, 43-94-63
Мурманск, Пять Океанов (8152) 57-29-32
Иркутск, Эмеральд (3952) 31-06-20, 31-10-00
Минск, Инфорсер-Запад (017) 262-51-70
Ангартск, Эмеральд М (3951) 55-40-74, 55-75-49



отношений игроков между собой и критериев победы. Тут разработчики проявили находчивость и втиснули в свой продукт более десятка вариантов.

Прежде всего, их стоит поделить на две большие группы: одиночные и командные. В первую попадают шесть штук: Melee (рукопашный бой), Free For All (FFA, каждый за себя), One on One (один на один), Capture the Flag (CTF, захват флага), Greed (алчность), Slaughter (резня), Sudden Death (внезапная смерть). Во вторую, три командных варианта на те же темы: Team Melee, Team Free For All, Team Capture the Flag. Особняком стоит режим Use Map Settings, в котором используются триггеры, скрипты AI и прочие установки, заложенные в конкретную карту, в том числе и пользовательскую.

Другой глобальный водораздел пролегает по линии, определяющей наличие или отсутствие компьютера, как равноправной соперничающей стороны. Вначале о режимах, допускающих смешанный состав участников. В режимах Melee и FFA возможно любое число оппонентов (до восьми), а среди них до семи компьютерных. За человеком остается выбор подходящей карты, скорости игры и расы. Для One on One характерно следующее. Независимо от проектной мощности карты (2-8 бойцов) соперников всегда двое. При этом хотя бы один из них может быть и не белковым. Все одноименные, но командные режимы (смотри выше) тоже позволяют включить компьютер в круг бойцов. Сюда же частично примыкает и Use Map Settings, но строго при использовании готовых карт из игрового набора, предназначенных для Компании (Complain). Только в этом случае можно побороться и с силиконовым «другом».

Теперь о чисто человеческих поединках, исключая общую свалку людей и компьютера. Прежде всего, это, конечно, CTF, во всех его ипостасях — одиночных и командных. Режимы Greed и Slaughter, принадлежат к зоне свободной от цифрового разума и отличаются введением важных ресурсных ограничений. В Greed это возможность задать стартовый ресурс — от 2500 до 10000. А в Slaughter применена новинка, — контроль времени, отведенного на партию. Можно выставить от 15 минут до одного часа. Последний параметр, честно говоря, удивил. Из опыта игры в Warcraft 2 на незарегистрированной Kali (то есть 15-ти минутное ограничение) следует, что сражения между профессиональными «стратегами» практически никогда не затягивались свыше 10, ну, максимум 15 минут! Конечно, это Starcraft, конечно, три расы и все такое прочее, но представить битву «профи» или даже новичков протяженностью хотя бы в тридцать минут затруднительно... Впрочем, это лишь первое впечатление и может быть позже мы изменим нашу точку зре-

ния.

Особо следует выделить командную игру. Раньше под ней, как правило, подразумевалась чисто договорная возможность действовать сообща против кого-либо. При этом каждый сам вел свое хозяйство и не мог поделиться с собратом ничем. Теперь же все куда вернее соответствует названию «КОМАНДНАЯ ИГРА» — база одна на всех, войска тоже общие. Но зато можно распределить обязанности, поручив каждому тот участок, который больше соответствует его устремлениям и талантам. Подобное разделение позволяет куда эффективнее управлять приличных размеров армией. Более того — становятся доступными сложные тактические планы типа заманивания противника в ловушку, отвлечения сил с направления главного удара ложными атаками, засылка под шумок диверсантов, да и много чего еще. Очень рекомендуем попробовать.

Таковы игровые альтернативы. Теперь немного о связи Starcraft со своим предшественником Warcraft 2. Помимо явно уловимых заимствований в игровой концепции, игровой тактике и так далее, для ностальгирующих геймеров Blizzard припасла еще кое-что. Многие будут приятно удивлены, обнаружив в наборе готовых многопользовательских карт такие незабываемые суперхиты как Plains of Snow, Bridge Too Far и Bridge to Bridge! Правда в их именах появился новый индекс — '98, но сути дела это никак не меняет. Забота производителей о своих верных поклонниках, как ни крути, но очень приятна.

Немного из нашего пока, увы, не очень обильного багажа сетевых сражений в Starcraft. Поговорим о преимуществах и недостатках отдельных рас и о способах борьбы против живых противников, возглавляющих их. Надеемся, это поможет определиться с выбором.

Протосы одна из самых удобных для управления рас. Из каких соображений? Только из тех, что человек не кремниевый монстр и рулить может весьма ограниченным числом объектов. Во-первых, протосы самые мощные и хорошо вооруженные — следовательно, можно обойтись меньшим их числом. При этом как здания, так и войска снабжены защитными полями, которые способны восстанавливаться со временем. «Безвозмездно, то есть даром». И без отвлечения верховного божества от решения глобальных проблем. Но ремонтировать повреждение брони нельзя. Поэтому первым правилом при сражениях против Протосов является добивание раненных. А иначе усилия будут потрачены в лучшем случае на половину напрасно. При действиях же за Протосов очень рекомендуется сразу выводить из боя войска с истощенными защитными полями.

Клуб компьютерных игр

ОРКИ

тел. (095) 236-0005

ВНИМАНИЕ!

Мы предлагаем игру нового поколения от **Blizzard** —

STARCRAFT

ВНИМАНИЕ!

Только у нас игра нового поколения **Ultima Online!**
(по выделенной линии)

Приглашаем устраивать
разборки между кланами
**НА НАШЕЙ
ТЕРРИТОРИИ**
(большие скидки)

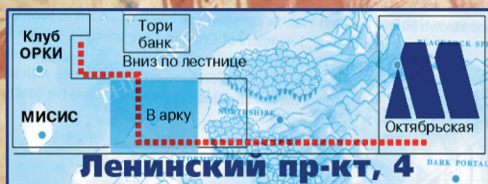
Это уникальный шанс сразиться с элитой игрового мира. А также со своими друзьями. В самые популярные игры:

Quake I & II, WarCraft II, StarCraft, C&C, Diablo, Turok, Carmageddon, Myth, Duke Nukem 3D, Total Annihilation, HOMM II, Age of Empires, Jedi Knight

плюс более **20-ти** сетевых и **50-ти** однопользовательских игр.

40 мощных **MMX**-компьютеров с **3Dfx**-ускорителями и патчами для игр, подключенных к internet'у через выделенную линию — всего лишь за **12 рублей** в час.

Постоянным клиентам и предъявителям флаерсов скидки.



<http://www.orki.com>

РЕЗУЛЬТАТЫ ЧЕМПИОНАТА по QUAKE!

Ноутбук уехал в Питер с MAX'ом из [GOD]

QUAKE: 1. MAX[GOD] Питер. 2. KILLROY[GOD] Питер. 3. ANDREW[MTF] Москва. 4. FAGOT[DDT] Москва. 5. ROCKY[SWAMP] Москва. QUAKE 2: 1. DOCTOR DEATH Москва. FORTRESS: Клан [MTF]

Спонсор клуба — компьютерная фирма «ОРКИ»,
ГДЕ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ ВСЕ, ЧТО НЕОБХОДИМО
ВАШЕМУ КОМПЬЮТЕРУ.

ПО ОЧЕНЬ НЕДОРОГИМ ЦЕНАМ.

АДРЕСА МАГАЗИНОВ: ул. Садовническая, д. 25; Ленинский проезд, д. 4.
Телефоны: (095) 234-6570, 234-6571, 230-5276, 236-0005 (5 линий).



Во-вторых, у Протосов самая прогрессивная и экономичная система строительства. Их строители практически не отвлекаются от добычи ресурсов и поэтому требуют минимум присмотра. Для человека это имеет куда большее значение, чем для компьютера и потому ведущего в бой силы Протосов белкового противника стоит опасаться сильнее всего.

За счет очень удачных средств наблюдения тайные операции с использованием режима невидимости против этого врага весьма затруднены — ваши лазутчики почти наверняка будут обнаружены. Защита баз у этой расы опять же крайне сильна

благодаря универсальности стационарных огневых средств. Но есть у базы и слабое место — разрушение пилонов способно парализовать производство и оборону.

Земляне. Обладают самой неудобной для человека системой строительства — возведение зданий и их ремонт постоянно отвлекают внимание и снижают эффективность управления войсками. Очень легко можно пропустить первые признаки готовящегося наступления врага и от этого крупно пострадать. Поэтому очень хорошо играть за Землян командой, назначив «добровольца» на хозяйственную деятельность. Но есть и положительная черта — за счет возможности передвигать здания всегда можно передислоцировать часть строений в более безопасное место или подтянуть казармы поближе к линии фронта. Поэтому не удивляйтесь, если не застанете противника-землянина на старом месте!

У Землян самая мощная оборона, которую весьма нелегко прорвать. Осо-



бенно, если она усилена танками, закрепленными на грунте. В сочетании с мощным оружием массового поражения — ядерными ракетами, которые наводятся на цель одиночными диверсантами, это позволяет говорить, что самая выгодная тактика при игре за эту расу — оборона с постоянными терактами. Нет ничего более деморализующего, чем прочесть сообщение «Nuclear launch detected» и с тоской наблюдать, как половина вашей базы превратилась в развалины. А потом обычно следует атака истребителей-невидимок, с которыми бороться уже практически невозможно из-за уничтоженных сенсоров. Противнику Землян можно посоветовать только одно — не давайте этим паразитам ни минуты покоя и атакуйте как можно раньше, тормозя этим научные исследования.

Зерги опять же сочетают в себе как хорошие, так и плохие качества. Строительство у них самое дорогостоящее и неудобное за счет того, что строительный unit пропадает после инициации процесса. Постоянно надо пополнять ряды хозяйственников. Но зато ремонт не требует ни денег, ни вашего внимания — ведь это регенерация! Эта раса является чисто атакующей, так как у нее самые плохие и медлен-

но возводимые стационарные сооружения и очень небольшой период времени до производства значительных мобильных сил. Плюс еще надо учитывать психологический эффект, который возникает при атаке целой толпы уродливых монстров или при использовании некоторых специфических средств нападения. Человеческого противника можно легко деморализовать или даже вогнать в панику, превратив несколько его солдат в своих приспешников. И другие подобные приемчики, которые доступны только Зергам! Да и способность рядовых бойцов закапываться в землю очень поможет — представьте себе состояние вашего врага, когда колонна войск на марше неожиданно окажется окруженной толпой жаждущих крови монстров. Самая интересная и необычная раса. Рекомендуем. При игре против них на ранней стадии стоит уделить большое внимание обороне, так как первых гостей можно ждать уже спустя всего несколько минут.

Ну и хватит для начала. Мы думаем, что вы уже поняли, что **StarCraft** — не одна игра, а целых две: одиночная и сетевая. С совершенно разными приемами и тактикой борьбы. На наш, субъективный взгляд — сетевая часть намного интереснее!

СИ



ВНИМАНИЕ! КоНкУрС!

Журнал «СТРАНА ИГР» и компания **SoftClub** объявляют конкурс на лучшие карты к игре **StarCraft!**

Победители в номинациях «**Map**», «**Scenario**», «**Campaign**» будут награждены играми и сувенирами! Пишите на e-mail: **starcraft@gameland.ru** или по почте с пометкой «**StarCraft Навсегда!**» Результаты конкурса будут подведены в конце **июня 1998 года.**

hot!

подробное описание
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

**Lands of Lore 2
Creatures
Comanche 3
Diablo
X-Wing
Heros of M&M II
Counterstrike
Privateer II
Settlers II
Gene Wars**

**Новейшая позиция -
Ultima On-Line (Origin/EA)
с русской книжкой-описанием.**

**В каждой коробке
пользователь найдет
10 часов Интернет
от провайдера "Портал".**

**Лучшие игры - в комплекте
с подробными оригинальными
описаниями на русском языке,
дополняющими вложенную
английскую документацию.**

**Лучший выбор CD-ROM - около 2000 наименований. Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России.
Собственные издательские и локализационные проекты. Комплектация медиатек для учебных учреждений.**



ELECTROTECH®
multimedia

ElectroTECH Multimedia:
Тел.: (095) 928-30-31
Факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@electrotech.ru

Магазин
ElectroTECH Multimedia:
Маросейка 6/8, строение 1,
Тел.: (095) 921-77-77

игры • энциклопедии • образование • диски российских издателей • видео cd

КОРАБЛЬ ПОХИЩЕННЫХ ДУШ (VOODOO KID)

СКАЗКА, ПРОЧИТАННАЯ НА НОЧЬ

PC

Вы верите в магическую силу книг? Я так и

знал... А просто в магические книги? Как, опять «нет»? Что же, Вы представляете собой прекрасный образчик человека нашего технического, компьютерного двадцатого столетия, в конце которого для большинства из нас все собрание ужасов и магии заключено в Думе, Фантазмагории, на худой конец — в просмотренном одним глазом по видео «Чужом-4». Что уже говорить о детях, которые куда как более восприимчивы к таким продуктам? Так и персонаж игры «Корабль похищенных душ», являющийся предметом нашего сегодняшнего разговора, не верит в подобного рода вещи...

Маленький мальчик (главный герой — мальчик или девочка лет 10 по выбору играющего, для удобства будем говорить о первом) — обычное дитя своего века. Лежит вечером в кровати и, позевывая, читает книгу — сказку, страшную сказку, как и положено перед сном. Сюжет книги банально прост — пиратский корабль оказался захвачен неким злобным бароном Сатердеем, который обратил всю команду в зомби, и... Но ребенку скучно, и фраза «В другой раз я лучше в компьютерные игры поиграю...» очень хорошо отражает его настроение. Вот только одно не поддается логическому анализу — ну почему проклятье, как правило, содержащееся в подобных книгах, необходимо было читать вслух? Что, по законам жанра, и сделал наш герой. Проваливаясь в сон, страшно зевая и роняя книгу на пол, он так пробормотал роковые слова проклятья барона...

И, конечно, оно сработало. Провалившись в сон, мальчик попадает на корабль, ведомый Сатердеем, Повелителем зомби и главой культа Вуду, к своему домену — острову Потерянных Душ. Скалящаяся черепом на обложке книга, выпавшая из рук и шлепнувшаяся рядом с кроватью, остается где-то далеко-далеко — как и сама кровать, и дом... Герою грозит опасность присоединить свою душу к числу похищенных,



попавшись в одну из ловушек негодяя (происходящее во сне реально в той же степени, что и в «Кошмаре на улице Вязов»). Чтобы избежать этой участи, вам будет необходимо: во-первых, собрать все части порванной бароном на куски карты, по которой можно будет направить корабль в противоположную сторону, к Земле Жизни (а все ее обрывки невесть как оказались разбросаны по всему кораблю); во-вторых, победить барона в схватке магических сил; и, наконец, освободить души, заточенные Сатердеем в некую урну, которую тот и пытается доставить на проклятый остров. По пути придется решить несколько головоломок, как правило, достаточно простых, что неудивительно — игра рассчитана на детей от 6 лет и до... Вероятно, до 60 — как показывает практика, даже взрослому человеку на ее прохождение может потребоваться 2-3 дня.

Попав на корабль, наш герой оказывается в трюме в обществе дворецкого барона — зомби, конечно же. Который, впрочем, несмотря на пугающую внешность, является скорее помощником, нежели врагом — особенно если оказать ему несколько мелких услуг. Выбраться из трюма не так сложно, единственное, что НЕОБХОДИМО сделать вначале, так это соорудить из подручных материалов медальон, который окажется необходим в последней схватке с самим Сатердеем. А дальше...

Но не будем пересказывать сюжет — поверьте, самостоятельное прохождение доставит Вам куда больше удовольствия.

Авторы

Производитель игры — французская команда **Infogrames Multimedia**. Она не очень известна в России; впрочем, из продуктов, выданных ею на игровой рынок, можно назвать небезызвестные широкой публике игры *Prisoner of Ice*, *Private Eye* и *V-Rally*. Зато автором локализованной версии стала *New Media Generation*, одна из ведущих российских компаний, входящая в холдинг R-Style.

Локализация игр — одно из направлений деятельности NMG, в котором этой компании конкурентов еще надо поискать. И в данном случае, высокая репутация, с таким трудом заработанная фирмой в последние годы, оказалась подтверждена — «Корабль похищенных душ», т.е. русская версия *Voodoo Kid*, получился. Вообще, это не первый опыт сотрудничества *New Media Generation* и *Infogrames Multimedia* — ранее уже вышла «Детская мастерская» (оригинальное наименование — *Toolkit*), набор развивающих программ и игр для детей дошкольного и школьного возраста. В ее состав вошел мощный, но простой в обращении графический редактор,

Кто из нас в детстве не зачитывался Стивенсоном и Сабатини, не проводил ночи с фонариком в кровати, следя, затаив дух, за приключениями разбойного капитана Кидда или благородного романтика Блада? Что и говорить, тема вечная, а ее интерпретация сценаристами Infogrames Multimedia достойно продолжает традиции вышеупомянутых писателей.

Платформа: PC

Жанр: квест

Издатель: NMG

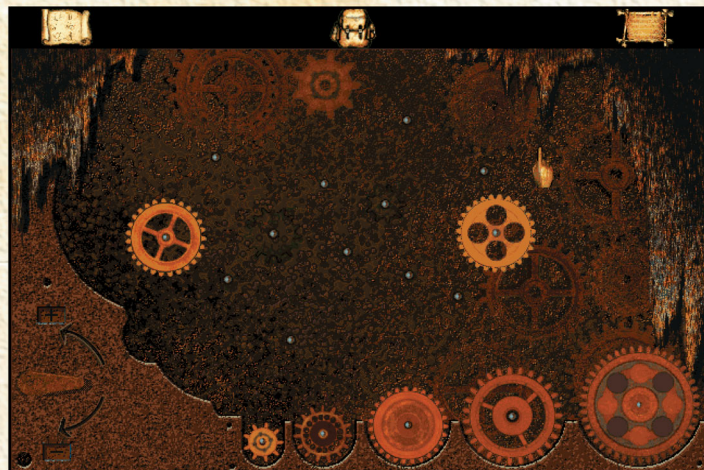
Разработчик:

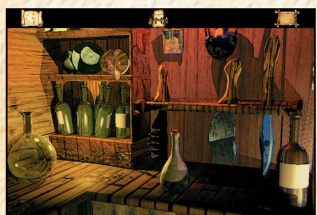
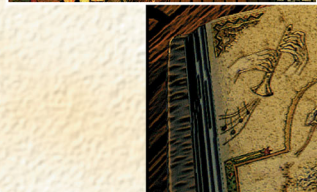
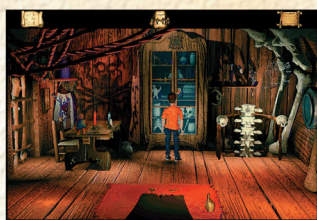
Infogrames Multimedia

Требования к компьютеру:
P-75(100), 4-х CD-ROM, Win'95,
Win 3.1x

Дата выхода: 1998

Интернет: www.nmg.ru





множество головоломок математического плана, паззлы, задачи на внимание и т.п.

Причем надо отметить, что «**Корабль похищенных душ**» не является залежалым товаром — релиз оригинальной версии на Западе прошел в августе 1997 г. И хотя игра не стала лучшей в своем жанре по итогам 1997 года (как представляется, в силу направленности на определенную возрастную категорию — все же и уровень сложности игры, и ее атмосфера в первую очередь подходят для детей 6-14 лет), однако ее положительные качества очевидны. Что же можно назвать из плюсов?

Краткое описание

В первую очередь необходимо отметить графику игры. Хотя основной использующийся видеорежим — 640*480/256 цветов (предвижу презрительную ухмылку владельцев 3DFX-карт), однако «**Корабль**» смотрится весьма и весьма. К тому же, даже при максимальном использовании данного режима, игра вовсе не требовательна к «железу», что благоприятно отражается на перспективах ее популяризации у нас в стране. Ну а неплохо об-



рисованные интерьеры, очень живо выглядящая анимация действий персонажа, мультипликационные вставки — все это радует глаз на протяжении игрового процесса. Быть может, все выдержано в несколько мрачноватых тонах (превалирующие цвета — черный и коричневый, кроме цветастых маек детей), зато это прекрасно передает настрой и атмосферу игры.

То же и звук. Тревожная мистическая музыка соответствует содержанию, а озвучка профессиональными актерами выше всяких похвал. Причем на озвучивание детских ролей в данной локализованной версии и были приглашены дети, что позволило избежать скрючивания потребителя при звуке голоса неизвестного дяди, старательно выводящего фальцетом нечто, почитаемое им за детский голосок. Вообще, профессиональные качества актеров, задействованные компанией NMG, производят крайне благоприятное впечатление — Впрочем, это уже перестало быть новостью: New Media Generation давно и прочно вошла в мировое сообщество производителей компьютерных продуктов, отличаясь качеством — во всем.

Интерфейс в игре очень простой и интуитивный. При наведении курсора на какой-либо из элементов обстановки, который так или иначе может заинтересовать играющего, возникает его название и, в случае, если он может быть как-то задей-

ствован, курсор меняет свою формы. Действия персонажа не отличаются особой сложностью: подойти куда-либо, взять предмет, использовать тот же предмет — вот, пожалуй, и весь джентльменский набор. Его, впрочем, хватает для того, чтобы всерьез заинтересовать геймера процессом игры, а упрощенность лишь способствует возможности раскрепоститься и сосредоточиться на решении загадок. Удобный инвентарь, простая схема использования найденных вещей позволяют следовать за сюжетом, не отвлекаясь на посторонние проблемы.

Вообще, бесполезных предметов, которые можно заполучить в собственность, в игре нет — все подчинено своей функции. С другой стороны, это значительно облегчает игру, поскольку вариантов выбора действий у играющего на каждый конкретный момент немного — два-три. Не стоит забывать, что «**Корабль**»

ориентирован в первую очередь на детей, потому и ошибиться в процессе игры крайне тяжело. Неотвратимых ошибок нет — да их и не дают совершить. Впрочем, пара game-over'ов все же есть, и даже весьма неожиданных, но и здесь опять-таки происходит немедленный откат «на заранее подготовленные позиции».

Игра не разбита на отдельные экраны, как в классических «Гоблинах» и тому подобных играх. Герой волен относительно свободно бродить по всему кораблю, ведомому бароном Сатердеем к острову, и каких-либо жестких ограничений по перемещению не наблюдается. Нет, конечно, в «**Корабле**» есть и запертые двери, и полускрытые изначально проходы — однако раз открыв их, впоследствии можно смело вернуться «к истокам» и поспотеть — не забыл ли играющий совершить что-то



жизненно важное для успешного завершения своей миссии.

Ну и конечно, надо похвалить сценаристов игры. Нестареющая тема «кораблей-призраков», флибустьеров, пиратских сундуков в последнее время чуть меньше стала использоваться писателями, но если хорошенько вдуматься, именно от романтики таких приключений захватывало, да и захватывает дух у все новых поколений детей и подростков. В конце концов — кто из нас в детстве не зачитывался каким-нибудь Стивенсоном и Сабатини, не проводил ночи с фонариком в кровати, следя, затаив дух, за приключениями разбойного капитана Кидда



или благородного романтика Блада? Что и говорить, тема вечная, а ее интерпретация сценаристами Infogrames Multimedia, предложившими некоторые интересные и нестандартные ходы, достойно продолжает традиции вышеупомянутых писателей.

В общем, это прекрасная игра для детей, которая доставит и им, и вам немало приятных минут в процессе ее прохождения. И если у вашего ребенка скоро день рождения — поверьте, не стоит долго задумываться над подарком. Тем паче, что игра появилась в продаже уже с конца февраля...

СИ



БИТВА ИМПЕРИЙ

В последнее время наметилась одна радующая душу каждого российского геймера, хоть сколь-либо испытывающего чувство патриотизма, тенденция, связанная с набирающим обороты российским рынком игр. Выходящие продукты, а равно как и только готовящиеся к выходу, подтверждают, что класс российских производителей неизменно растет — тому свидетельством и вышедший недавно «ГЭГ», и многие игры, появление которых ожидается в этом году. Один из таких проектов компании New Media Generation с рабочим названием «Битва Империй» и является предметом данной статьи.

Идея проекта возникла довольно давно, приблизительно в конце 1996 г., и основным желанием авторов было создать стратегию реального времени с немного другим game-play, отличным от RED ALERT и WARCRAFT, которые тогда волновали умы игроманов мира. Причем построить игру предполагалось в рамках модного ныне жанра «альтернативной истории», что позволило сценаристам вовсю поупражнять свое воображение.

Идея проекта возникла довольно давно, приблизительно в конце 1996 г., и основным желанием авторов было создать стратегию реального времени с немного другим game-play, отличным от RED ALERT и WARCRAFT, которые тогда волновали умы игроманов мира. Причем построить игру предполагалось в рамках модного ныне жанра «альтернативной истории», что позволило сценаристам вовсю поупражнять свое воображение.

Средние века — как они могли бы быть

В начале XV века ацтеки высаживаются в Северной Африке. Покорив ее и вытеснив мавров на восток, они обращают свои взоры на север. Ослабленная войнами с теми же маврами, Испания сдалась почти без боя. Пали и Франкская империя, и Германия (Англия остается за кадром игрового сценария, и о ее судьбе «история умалчивает». Впрочем, и неудивительно — что индейцам надо на туманном Альбионе: климатические условия отвратительные, опять же остров, захват которого требует особого стратегического подхода, да и народ может за себя постоять...). К середине столетия индейцы захватывают практически всю Западную Европу.

В течение последующей пары столетий индейцы «переваривали» новозахваченные территории, устанавливая свои порядки и, в свою очередь, заим-



ствуя немало у европейцев, особенно в области науки, в том числе и военной. Однако любой империи нужен противник, дабы удержаться от распада, как это случалось ранее с другими великими державами, и этого противника полководцы Атлан нашли на востоке, когда двинулись со своими ордами далее в Азию. Противником этим оказалась... ну конечно же — Российская империя.

К тому времени мелкие княжества на территории Руси консолидировались и объединились в могучее государство. Не было феодальной раздробленности, которая так тяжело сказалась в реальной истории — еще в одиннадцатом веке молодой и энергичный князь Олег взял Новгород, Рязань, Суздаль и, провозгласив себя императором, создал Российскую империю, которая стала практически крупнейшим государством того времени.

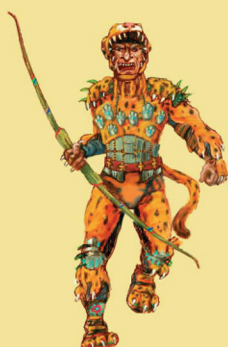
Росичи заключили немало выгодных союзов: сын Олега, Георгий, путем политического брака с единственной дочерью норвежского короля, наследницей престола, вливает Скандинавский полуостров в состав Империи. Удачной была и экспансия на юг — Россия получила выход к Черному морю, заключив впоследствии в свете угрозы со стороны ацтеков военный союз с Арабским Каганатом. Лишь при распространении на восток, когда к Руси

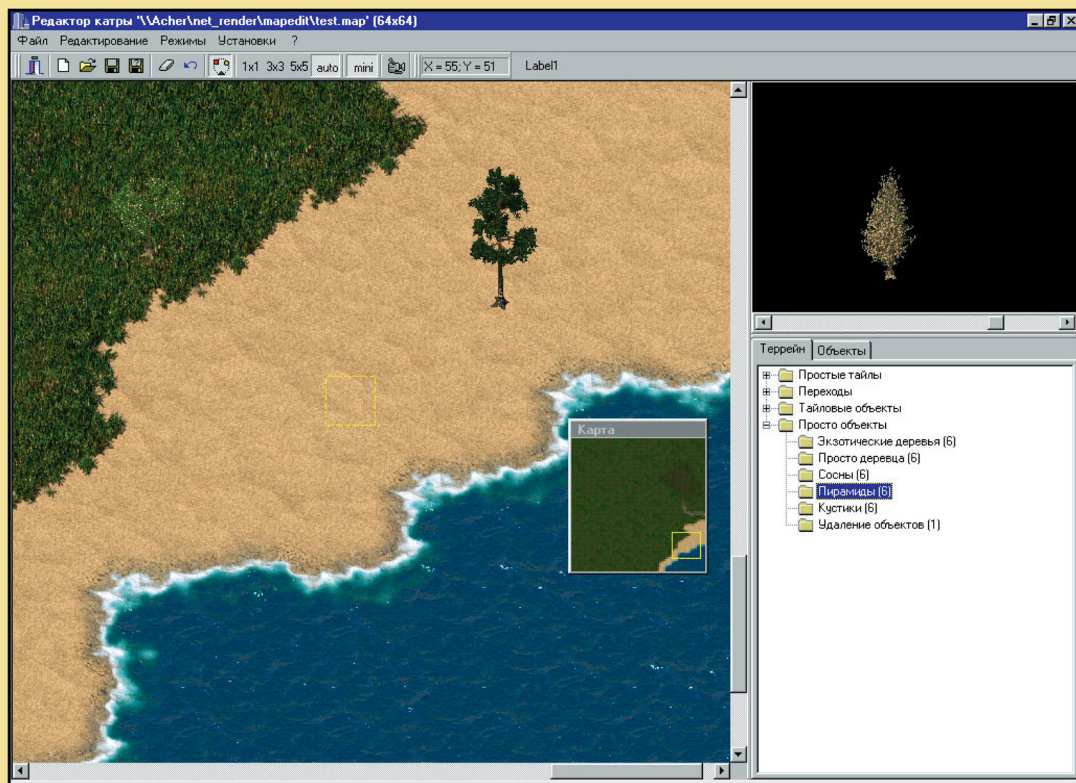
были присоединены Урал и Сибирь, возник новый непредвиденный фактор, затормозивший развитие государства. Им стал Китай, императоры которого, видя в качестве будущей мировой валюты отнюдь не рубли, а ланы, предпочли сохранить независимость. Тем самым, в противостоянии великих империй возможно появление нового действующего лица, не уступающего по силам ни ацтекам, ни росичам.

Помимо прочих отличий, необходимо отметить, что народы в этой параллельной реальности развивались в научном и военном планах значительно быстрее, нежели в нашей истории. Хотя временной отрезок и не задан жестко, ориентировочно это XVII-XVIII век, а сражения идут с помощью не только мечей, луков или мушкетов, но и с использованием паровых катапульт, машин с паровым же двигателем, а к концу игры появляются даже боевые дирижабли. Впрочем, все строго «по науке» — не будет никаких боевых магов, молний, близардов и прочих атрибутов в стиле fantasy. Разве что боевые животные — ручные и не очень — являются неклассическими родами войск: медведи, ягуары, чуть ли не снежные люди...

По словам Алексея Рыбакова, начальника отдела игр New Media Generation, авторы стараются придать «Битве Империй», в отличие от боль-

Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Издатель: NMG
Разработчик: NMG
Требования к компьютеру:
P-166, 32 Mb RAM, 6-х CD-ROM
Дата выхода: 1998
Интернет: www.nmg.ru





Картинки в игре не уступают по красоте Dark Colony или Dark Reign.

шинства RTS, интересный сюжет: «Мы искренне хотим, чтобы игра отличалась от того же Warcraft или C&C, чтобы межсценарные ролики не сводились к словам — вот тебе новая пушка, походи и раздолбай все, что шевелится. У нас будут и неожиданные повороты сюжета, и прекрасная принцесса, и некая интрига — куда без нее. «Героем нашего времени» должен стать потомок обедневшего рода, выпускник военного училища имени Ильи Муромца, отправленный после выпуска куда-то в Скандинавию на отдаленную пограничную заставу. Хотелось бы добиться сопереживания герою, чтобы играющий не был зациклен лишь на производстве юнитов и строительстве зданий».

О игре

Карта в игре двухмерная, хотя вполне может случиться, что авторы и переделают ее в 3D-terrain, следуя веяниям времени и требованиям рынка. Отчасти это похоже на Krush, Kill n' Destroy — со всеми его оврагами, горами и прочими атрибутами рельефа, развернутыми в две плоскости. Все красиво обрисовано, да и не удиви-

тельно — hi-color, похоже, становится уже стандартом графики в игровой индустрии. Так и «Битва Империй» будет радовать глаз пользователя 16-битным цветом, и надо сказать, что картинки в игре не уступают по красоте Dark Colony или Dark Reign.

Игра не предполагает уже порядком набившей оскомину стандартной системы множества ресурсов, необходи-

мых для построек, производства и прочего, а равно как и ее атрибутов типа специальной техники для добычи камня, бревен, еды — всего того, что мы уже не раз видели в клонах Warcraft и Command & Conquer. Т.е. будет некий один ресурс — назовем его условно деньгами — количество которого напрямую зависит от уровня развития городов, или баз, играющего: чем более развит город, тем больше денег он приносит. Система не нова — в целом, что-то похожее было в какой-то мере в Цивилизации.

Кстати, о городах. Их строительство будет более-менее заданным — нельзя будет заложить селение возле во-он той горки или вблизи реки. Как и в Heroes of Might and Magic, будет некоторое количество фиксированных небольших поселений, вокруг которых и можно будет отстраиваться и развиваться, превращая деревеньки в мощные центры цивилизации. Число различных вариантов построек достаточно велико — порядка 18 на каждую расу, Впрочем, ничего сверхнового в этом плане авторы игры не обещают.

Вообще, каждое поселение может преследовать одну из трех глобальных целей: это может быть научный центр, усилия которого сосредоточены на продвижении техники и исследовании новых возможностей; во-вторых, военно-производственная база — чем она занимается, видно из названия — подготовка солдат и строительство боевых машин. И, наконец, сельскохозяйственные, добывающие поселения,



Разработчики игры



основные усилия которых будут затрачены как раз на производство ресурсов. Это должно заставить играющего уделять внимание в должной мере не только боевым действиям, но и развитию собственных баз, исследованиям, производству.

В отличие от традиционных стратегий реального времени, где играющий управляет отдельными юнитами, которые по ситуации пытаются принимать те или иные решения в пределах, заложенных программой, в данной игре воины, по словам создателей, будут изначально достаточно глупыми. Зато: над каждой группой компьютером будет назначаться некий виртуальный командир, своего рода унтер-офицер, который и будет координировать действия солдат — от выбора целей для атаки в группе противника и корректировки огня по ним (А.Р.: «К чему сводится Red Alert? Надо постоянно объяснять машине закон Ланчестера —

всем бить одного; приходится выделять группу и перенаправлять ее на цель, и так до бесконечности. У нас такого не будет.») и до выбора маршрута движения каждого юнита при движении по пересеченной местности.

Вообще, управление группами юнитов будет, судя по всему, одним из ключевых отличий «Битвы империй» от своих предшественников и собратьев по жанру. Здесь достаточно много новшеств: и упоминавшийся виртуальный унтер, и приятная особенность, сохраняющая выделение — достаточно один раз выбрать группу, и впоследствии при клике на одном из составляющих ее солдат будет выбираться все отделение; что приятно, вся группа юнитов старается передвигаться, не разрывая строя, и забежавшие вперед вовремя остановятся и подождут отставших. Особенностей много и большинство из них действительно облегчают процесс управления, позволяя отвлекаться от



тактики в пользу более глобальных стратегических задач.

Со сценарием к игре пока ситуация несколько неясна: либо авторы поместят «Битву Империй» на один компакт-диск, который будет содержать миссии за Российскую Импе-

рию (и впоследствии выйдет add-on диск со сценарием Атцлан), либо же они пойдут по пути Red Alert, и в комплект войдут 2 CD — по одному на каждую из противостоящих сторон. Диск за китайцев, к величайшему сожалению, делать не планируется... Игра, конечно же, поддерживает и multiplayer. Пока, правда, обещается лишь многопользовательская игра по модему или локальной сети, но вполне возможно, что впоследствии будет встроена возможность игры через Интернет.

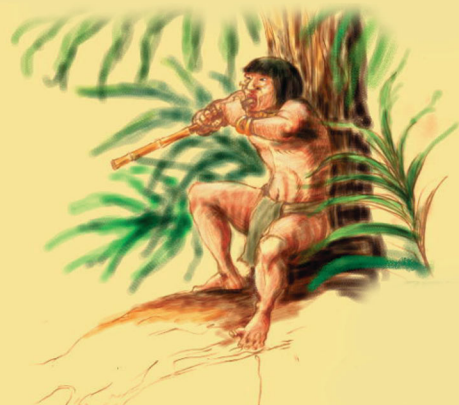
Авторы и сроки выхода

До лета 1997 г. идея практически находилась в состоянии обдумывания, и лишь к осени началась активная работа над проектом. В настоящее время команда, создающая «Битву Империй», состоит из 10 человек, хотя это число менялось в разное время, а в будущем скорее всего и вырастет. В составе рабочей группы — четыре программиста, каждый из которых имеет за плечами большой опыт. Немало людей занято графикой для игры — двое художников работающих над игровой частью, еще трое художников сосредоточены на сценарии. Планируется привлечение еще нескольких художников, так как ожидается значительная работа: общее время межсценарных 3D-мультфильмов — порядка 15 минут.

Проект закончится через четыре месяца, может быть, через полгода. В случае заключения контракта с западным паблишером — вероятно, срок выхода отодвинется, так как наверняка со стороны издателя появятся какие-то требования, на практическую реализацию которых уйдет время.

Проект обещает быть на уровне многих игр, выходящих в этом же жанре. Что будет через полгода — загадывать тяжело, учитывая, что игровой рынок, а тем паче его отделение real-time strategy, заполняется очень быстро и предсказывать какой-либо успех сейчас по меньшей мере преждевременно. Хотя... лично мне будет интересно устроить этакий «Рейд конного отряда имени Алеши Поповича в тыл подразделения индейских лучников» — одно название чего стоит. А вам?

СИ





ЦЕНЫ НА ЛУЧШИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ДИСКИ

ОБУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ И СЛОВАРИ		Розн.	Опт.
Компью.Линк/SLS	Английский в 3 приема!	44	30
Компью.Линк/SLS	Немецкий, Французский в 3 приема! НОВИНКА!	44	30
Компью.Линк/SLS	Английский. Путь к совершенству НОВИНКА!	49	37
Компью.Линк/UDP	Lingua Land (обучение 5 языкам для детей) НОВИНКА!	22	16
Learning Company	Learn to Speak English V6.0 (French, German, Spanish)	95	72
MT/Все для ПК	English Platinum	40	29
МедиаЛингва	Мультитекс (Англ., Франц., Нем., Итал., Исп.)	25	18
NMG	Английский на каждый день	45	33
NMG	Английский для начинающих	38	28

ОБУЧАЮЩИЕ И ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ		Розн.	Опт.
Компью.Линк	Курс Математики 98	29	21
Компью.Линк	Курс Физики НОВИНКА!	12	8,5
Клио Софт	История XX века	39	30
Компью.Линк	АБВГДейка (азбука для детей) НОВИНКА!	19	15
Ньюком	Вокруг света в 80 дней	20	14
Ньюком	Терра Инкогнита	23	17

ЭНЦИКЛОПЕДИИ И СПРАВОЧНИКИ		Розн.	Опт.
Компью.Линк	Кухни Мира 98	23	16
Компью.Линк	60 вечеров с русской историей НОВИНКА!	ЗВОНИТЕ!	
Интерсофт	Энциклопедия искусства Западной Европы НОВИНКА!	22	16
Кирилл и Мефодий	Большая Энциклопедия КиМ '97	55	39
ElectroTECH	Энциклопедия Брокгауза и Ефрона	57	39
ИСТ	Ваше Право (Законодательство для всех)	18	12

МУЗЫКА		Розн.	Опт.
Компью.Линк	Пой со мной! (Караоке для детей)	22	15
Коминфо	Nautilus Pompilius Погружение	19	14
Коминфо	Кино, Алиса, Высоцкий	25	19,5
Софтел	Принц, Сантана, Боб Дилан	22	16
Бука	Аквариум. Кольцо времени	23	17,5

ИГРЫ		Розн.	Опт.
Компью.Линк	Иван Ложкин: Цена Свободы НОВИНКА!	18	13
Electronic Arts	Wing Commander Prophecy	25	21
Nikita	PARKAN Хроника Империи	25	18,5
1C/Gamos	Братья Пилоты: По следам полосатого слона	20	15
Auric Vision	ГЭГ. Отважное приключение.	24	18
Новый Диск	Розовая Пантера	25	19
Дока	Противостояние: Военная Хроника	30	22
CUC/Blizzard	StarCraft НОВИНКА!	ЗВОНИТЕ!	

UNIX-СИСТЕМЫ		Розн.	Опт.
Walnut Creek	Linux Toolkit (6CD - Slackware 3.4, RedHat 5.0, ...)	26	21
Walnut Creek	FreeBSD 2.2.5 (4CD)	29	23

*Цены указаны в условных единицах



Для детей -
обучение
сразу пяти
иностранным
языкам!



**АЛФАВИТ
для малышей**

Игры, загадки,
мультфильмы
и раскраски!



Компьютерное
КАРАОКЕ

для детей

популярные
ДЕТСКИЕ ПЕСЕНКИ
в сопровождении
Веселых клипов!



Приключения
в космосе, на
таинственной
плане-
те!



1500
рецептов

подборка
национальных
МЕНЮ

ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ для ДИЛЕРОВ!

- Скидки от розн. цен действуют при покупке от 12 дисков в ассортименте
- Всегда на складе более 500 наименований дисков и Video-CD
- Бесплатная рекламная и информационная поддержка
- Гибкая система скидок и кредитов
- Доставка в любой регион России

ТЕЛЕФОН: 935-8891 ФАКС: 931-9465 E-MAIL: cdrom@compulink.ru ИНТЕРНЕТ: www.compulink.ru

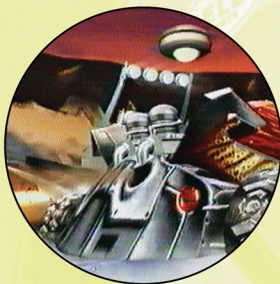
ЛЮБОЙ ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ДИСКОВ ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ НАЛОЖЕННЫМ ПЛАТЕЖОМ ПО ТЕЛЕФОНУ (095) 931-9269

VR 3000

Множество

VR 3000 вновь возвращает нас к старой, доброй идее гонки, смешанной с некоторым количеством action'a.

Платформа: PC
Жанр: гонки
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft
Дата выхода: лето 1998
Интернет:
www.ubisoft.com



последних разработок фирмы Ubisoft обещают быть выполненными на совершенно новом технологическом уровне. Использование новых аппаратных возможностей компьютера всегда было лакомым кусочком для многих разработчиков, но ко времени выхода игры «новые возможности» превращаются в совершенно обычных или, что еще хуже, в устаревшие. Только в самых редких случаях удается задействовать все те железки, которые еще не получили широкого распространения. Однако ожидаемая серия игр от Ubisoft обещает быть привлекательной по крайней мере с этой точки зрения. Tonic Trouble, Buck Bumble и **VR 3000** — далеко не полный список игр, которые будут отвечать запросам самых требовательных геймеров. На этот раз речь пойдет о **VR 3000**.

Megarace, Megarace 2, POD — самые яркие представители футуристических гонок с боями на трассе, которые некогда имели большой успех у игровой публики. Несколько изменил концепцию таких гонок Carmageddon, но ожидаемые Mad-Trax и пресловутый **VR 3000** вновь возвращают нас к старой, доброй идее гонки, смешанной с некоторым количеством action'a. **VR 3000** вряд ли окажется оригинальной игрой — все, что выдается за уникальные особенности, мы уже давно видели. Однако техническое исполнение позволяет говорить о новаторстве.

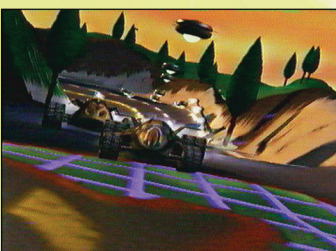
Итак, множество самых разных планет со своими сложными рельефами, культурами и физическими параметрами, на которых проходят автомобильные соревнования, естественно, отличаются от гонок современной Формулы 1 — для того чтобы приехать к финишу, разрешается использовать все возможные средства. Включая и разнообразнейшее оружие. Машины будущего представляют собой некоторое подобие современных monster truck'ов — такие же приземистые, устойчивые, обладающие сравнительно высокой проходимостью. На них навешивается оружие — разные ракеты, торпеды, пулеметы — и в путь! В

процессе гонки можно подбирать различные предметы, в том числе и дополнительные боевые средства — достаточно подъехать и они автоматически устанавливаются на машину.

Как вы видите, концепция гонки почти ничем не отличается от любимой всеми серии Megarace, но следовало бы отдельно отметить совершенно необычные по дизайну трассы. Они способны удивить самого опытного гонщика — общий стиль выдержан от самых мелких деталей до пейзажей и особенностей маршрута. Причем на каждой планете трассы совершенно разные. Так, например, на одной из них имеется что-то вроде бездорожья, гонка проходит не на привычном асфальте, а прямо среди кочек и прочих естественных препятствий. Другая трасса представляет собой прозрачную дорогу, подвешенную над поверхностью планеты на высоте в несколько сотен метров. Открывающийся пейзаж просто восхитителен.

Еще одна изюминка игры состоит в том, что машины очень неторопливо двигаются. Но это не вызывает раздражающего впечатления торможения, наоборот, создает ощущение солидности и как раз того стиля, о котором мы говорили. Похоже, что нам предстоит убедиться в истинности пословицы: «Тише едешь — дальше будешь». Тем более, что все это несколько не снижает общей динамики происходящего. Впечатлений несколько не меньше, чем в иной сверхбыстрой игре.

Графически игра, может быть, и не настолько необычная, как скажем, Tonic



ния. Скорее всего «родной» поддержки Voodoo 2 не будет, и в этом смысле игра будет несколько уступать Mad-Trax, который именно ею и отличается. Стандартный 3Dfx Voodoo будет использоваться, разумеется, на полную катушку.

На данный момент оригинальности в **VR 3000** почти нет, но зато есть стиль, дизайн, графика... Предполагается, что игра сможет соперничать даже с Mad-Trax, однако точно ничего утверждать нельзя. Оба продукта появятся очень скоро, и вот тогда мы сможем поговорить о них в сравнительном аспекте. Впрочем, в любом случае **VR 3000** должен оказаться приятной игрой.

СИ



FALLOUT 2

То, что

Действительно, разве можно опасаться выхода второй части игры, которая была одной из самых удачных RPG за последние годы?

Платформа: PC
Жанр: RPG

Издатель: Interplay
Разработчик: Black Isle Studios
Требования к компьютеру:
сохранились старые
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.interplay.com



Никаких существенных изменений движка не планируется



индустрия компьютерных игр при разработке новых продуктов ориентируется на их возможный коммерческий успех, сомнений не вызывает (чай, разработчики не в игры играют, а серьезным бизнесом занимаются). Прошедший год очень ярко это показал. Клоны, клоны, клоны и сиквелы нашумевших в свое время хитов. Далеко не все из них оказались интересны, и потому реакция на появление очередного подражания или продолжения уже скорее настороженная, чем восторженная. Но к той игре, о которой здесь пойдет речь, это не относится. Действительно, разве можно опасаться выхода второй части игры, которая была одной из самых удачных RPG за последние годы? Нет, его можно только предвкушать! Тем более что и сроки на этот раз вполне приемлемы, причем не видно никаких причин, по которым дата выхода могла бы быть изменена.

Вообще-то авторы находятся в довольно сложном положении. Поскольку игра является чуть ли не прямой наследницей первой части, изменения в ней затронут в основном содержательную сторону. И поживы для журналистов, так любящих обсуждать со всех сторон «революционные изменения в движке», «новые высоты AI», «горы нового вооружения и толпы оригинальных монстров» не так уж и много. Но постараемся сделать все что можно. Просим только учесть, что основной интерес наша статья будет представлять для тех заблудших, отставших от жизни душ, которые (о, ужас!) не имели удовольствия не только играть, но и хотя бы краем глаза видеть это великое творение. Вот для них мы и будем стараться. И может, наши старания подвигнут их на путь истинный (то есть на покупку продолжения!).

Игра принадлежит к довольно редкому подвиду RPG, который не содержит в себе ни грама магии. Этот ролевик использует научно-фантастический антураж. Человечество пришло к своему печальному будущему, и теперь на Земле преобладают пустынные слабо радиоактивные пространства, усеянные осколками былой славы. И, конечно, населенные всякой интересной живностью. Кино-эпопею про безумного Макса помните? Очень похоже. Так вот, в первой части герой обследовал довольно приличный кусок такого пространства, борясь за выживание и попутно наводя порядок в бардаке, царящем на территории США времен не сильно удаленного будущего. Вторая часть не связана напрямую с первой, хотя действие в ней происходит в тех же краях, но через пятьдесят лет. По большому

счету, ситуация лучше не стала. Радиация, мутанты, банды. Приключения!!!

О главном персонаже. Пока говорят, что он будет родственником прошлого героя (чуть ли не сыном) и поэтому некоторое влияние тех событий ощущается. Цели же остаются прежними — поиск чего-то (на сей раз это называется Garden of Eden

Creation Kit и находится в гробнице предков), во время которого с вами будет происходить куча интересных событий. И эти события куда более важны, чем поиск не пойми чего непонятно для кого. Игровой мир увеличился в полтора раза, к нему добавились еще по крайней мере три новых района — бандитское логово, новый комфортабельный город (как-никак пятьдесят лет прошло) и развалины одного из крупнейших городов «золотой эпохи». Поэтому для облегчения и ускорения перемещений между локациями героя будут доступны транспортные средства: сначала мотоцикл, потом автомобиль.

Одно из основных достоинств как первой, так и второй части связано опять же с сюжетом. Он не так чтобы действительно нелинеен (нельзя же считать нелинейностью возможность зайти в тупик), но допускает довольно произвольный порядок выполнения многих квестов. Мало того, не все их необходимо выполнять, а если уж взялись за дело, то подойти к нему можно с разных сторон. Вплоть до того, что в ходе выполнения задания сменить аниматора и, соответственно,



цели могут стать прямо противоположными. А можно попробовать удовлетворить обе стороны (то есть перебить всех!). Это здорово, так как позволяет играть в том стиле, который наиболее близок. Плюс несколько повышает шансы на то, что игра будет пройдена не один раз.

Дополнительную правдоподобность миру второго Fallout должны придать большие количества местных жителей, каждый со своими интересами, наклонностями и потребностями. И со своим бизнесом (торговля оружием, заказные убийства и так далее). Игнорировать их ни в коем случае нельзя, так как без дополнительного снаряжения, которое вы получите в результате выполнения побочных заданий, пройти основную сюжетную линию практически невозможно. Да и не нужно. Ведь садимся-то поиграть, а не финальный ролик посмотреть. С NPC связано и еще одно положительное изменение второй части — за счет более продвинутого AI компаньоны, на время присоединившиеся к вам для выполнения очередного доброго (или злого) дела, окажут действительно существенную поддержку. Есть в пресс-релизе даже фраза, которая позволяет предположить, что помощниками можно будет управлять. Хотя и непонятно как.



Перейдем к графике, но на этот раз мы будем крайне немногословны. Ведь никаких существенных изменений движка не планируется. Уже в первой части все было настолько хорошо, что большего и не надо. Напомним, что игровое поле видно в изометрии сверху-сбоку. Пейзажи статичны, а поэтому прорисованы очень хорошо. Все остальное тоже на высоте.

Поехали дальше. Нельзя не упомянуть о системе построения и развития персонажа. Она обширна и содержит в себе как базовые неизменяемые характеристики, так и широчайший набор умений и способностей, которые развиваются по мере накопления опыта главного героя. По большей части способности эти боевые или связанные с выживанием в том неласковом мире, в котором предстоит действовать. Во второй части количество характеристик еще больше возрастет, но пока неизвестно, что именно будет добавлено. Будем надеяться, что игровой процесс не окажется перегружен копанием в малоценных умениях, большая часть которых может быть использована только в очень специфических ситуациях.

Вооружение и экипировка персонажа классические для sci-fi сюжета. В первой части «баракла» было весьма прилично, как раз столько, чтобы было на что регулярно тратить заработанные денежки, создавая иллюзию постоянного роста крутости героя и поддерживая интерес к игре. В продолжении этого добра станет еще больше, плюс добавятся некоторые новые возможности по комбинированию разных типов оружия. Таким образом, оно становится multifunctional. В качестве примера приводят следующий вариант. У вас есть винтовка. Всем бы она хороша, мощная и дальнобойная, но если впереди неожиданно появилась толпа врагов, и даже если каждый из них слаб, вы все равно не успеете перестрелять всех, и бой может закончиться печально. А вот если предвидеть подобную неприятность и прицепить к винтовке подствольный гранатомет, заряженный плазменной гранатой, то... вот-то, море крови, куча мяса (не на палочках, но поджаренного).

Что еще? Пожалуй, всю конкретную информацию мы исчерпали. Естественно было бы предположить, что в продолжении будут новые монстры, новые головоломки и всякие неожиданные сюжетные ходы. Тем более, что разработчикам вроде бы больше заняться и нечем. Ну что ж, подождем до осени, а там проверим. А как проверим, так и до вас донесем.

СИ

ULTIM@TE RACE PRO

PC

Ultim@te Race Pro — это самый что ни на есть симулятор игрового аппарата прямо у вас дома.

Платформа: PC
Жанр: автогонки
Издатель: MicroProse
Разработчик: Kalisto Entertainment
Интернет: www.microprose.com



Графика — главное в этой игре: как-никак поноситься по прекрасно прорисованным ландшафтам в разрешении 1024x768 — это нечто

Приятно, когда игры делаются увлеченными людьми. Увлеченными тем, чем они занимаются, а не доходами. Неплохо также бывает, когда их интересует и то и другое. И особенно радостно, когда такие люди точно знают, что делают и всем об этом говорят. Есть надежда, что никак не желающая окончательно появиться на свет **Ultim@te Race Pro** будет как раз такой игрушкой.

Ее разработчики из французской фирмы Kalisto Entertainment всю свою разработческую жизнь любили во время обеденного перерыва бегать в зал игровых аппаратов, расположенный в доме напротив, и устраивать там друг с другом гонки в «Дайтоне». Но разработчики никак не могли точно уяснить, кто же из них круче умеет управлять аркадным автомобилем, им хотелось устроить длинную такую гонку, часа на полтора, чтобы расставить все точки и палочки над всеми возможными буквами (коих во французском языке не только и). Однако аппарат жрет деньги по принципу «повременки», и долгая гонка была разработчикам не то чтобы уж совсем по карману. Так и ходили бы они и дальше не разобравшись в принципиальном вопросе, если бы не посетившая их идея: коль соревноваться на игральном аппарате дороговато, надо сделать компьютерную игру! И ездить потом сколько влезет.

Чем же французов не устроили уже имеющиеся компьютерные гонки? Ну, во-первых, дело было уже относительно давно (то есть еще до появления второй Need for Speed). Во-вторых, им нужна была гоночная игра, где бы можно было соревноваться друг с другом по сети. И в третьих, им нужен был не автосимулятор, а самая что ни на есть аркадная гонка, с дикими пейзажами, матрешками/балалайками, несуществующими машинами и временными лимитами на достижение «промежуточных финишей». Собственно, за-

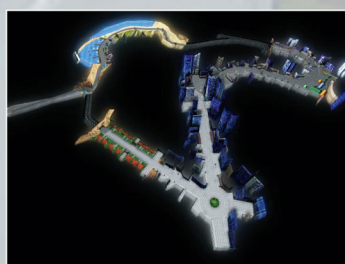
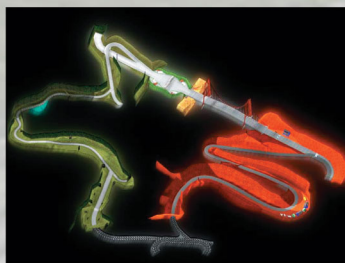


думка **Ultim@te Race Pro** — это самый что ни на есть симулятор игрового аппарата прямо у вас дома.

Главной особенностью этой игры можно считать то, что продолжительность гонки тут не будет ограничиваться ничем, кроме желания самих соревнующихся. Хотите ездить вообще сколько влезет — пожалуйста! Можете носить-

ся по диким трассам хоть сутки. Очевидно, именно этой возможностью объясняется наличие в игре таких явлений, как время дня и погода. Если ваша продолжительная гонка начинается вечером, то будьте уверены, что через час станет совсем темно и к тому же может пойти дождь (в смысле, все это будет происходить не у вас за окном, а на мониторе). Если вас угораздит ус-





годных эффектов и вариаций на тему времени суток. В результате получается 16 относительно разных кольцевых дорог.

Как нетрудно догадаться из «собаки» в названии, **Ultim@te Race Pro** будет в первую очередь ориентирована на игру многомером через сеть. Именно для этого она делалась, именно этим никак не удавалось заняться французским разработчикам в локальном зале игровых автоматов. До 16 игроков смогут участвовать в заездах по локальной сети и через Интернет, не забыт, разумеется, и просто модем с телефоном и связь по кабелю. Особая гордость разработчиков — наличие специальной арены для «гонок на выживание», даже не гонок, а автосвалки такой, где надо друг друга бить железом, выпихивать с площадки и выигрывать наибольшей живучестью автомоби-



удовольствия необходимо наличие хорошего 3D-акселератора (не помещает Voodoo 2), ибо графика — главное в этой игре: как-никак поноситься по прекрасно прорисованным ландшафтам в разрешении 1024x768 — это нечто. Впрочем, игра должна будет работать и без ускорителя.

Итак, мы с вами ждем появления (а вы, возможно, к моменту выхода журнала уже дождались — по идее обещали эту игру выпустить еще в феврале, но что-то не заладилось у разработчиков, заиг-



ля. Эта штука будет работать только в мультиплеере, а вообще гоняться можно, при желании, будет и с компьютерными оппонентами, как и положено хорошему игровому аппарату. Однако сами авторы утверждают, что главный кайф от игры можно получить только играя в сети.

Как уже было сказано, **Ultim@te Race Pro** будет в первую очередь содержать аркаду, красоты графики, динамику и действие, нежели всякие разные симуляторные навороты. Настраивать коробку передач у машины вам не придется, да и вообще переключать их здесь будет вовсе не обязательно. Не ждите естественного поведения вашего авто в поворотах, не ждите и знакомых автомобильных марок: все 16 представленных агрегатов являются плодом чьей-то фантазии. Для получения полного запланированного разработчиками



рались, видимо) не претендующего на точность симуляции игрового аппарата «про гонки». Радует то, что нам прямо говорят: это будет экшн, красивые картинки, большая скорость, со вкусом поданная, и не кормят обещаниями страшного «реализма при динамизме симуляции». Честность — это хорошо. Тем более что людей, которые с удовольствием просто погоняют по красивым дорогам, на свете предостаточно.

DARK VENGEANCE

Бывают

Dark Vengeance — это развитие темы, появившейся в Hexen II.

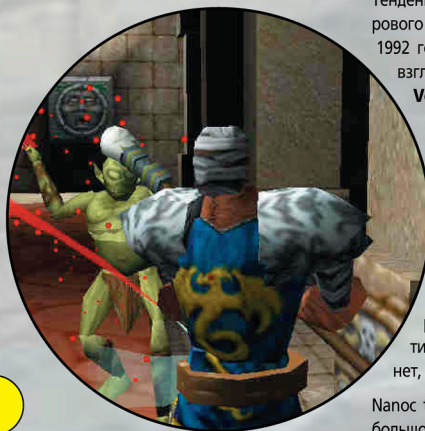
Платформа: PC

Жанр: Action

Издатель: Reality Bytes

Разработчик: Reality Bytes

Дата выхода: июнь 1998

Интернет: www.rbd.com

Графический движок действительно необычен. Все до такой степени 3D-акселерировано, каждый пиксель так любовно и тщательно замазан и превращен в тусклое пятно, что есть чему удивиться



такие игры, которые почти невозможно представить себе до тех пор, пока они не вышли. Причем не от недостатка вашего воображения, а от его избытка у создателей игры. Несколько другой случай представляет собой **Dark Vengeance**. Можно с точностью до малейших деталей описать игровой процесс, а потом долго удивляться, что в общем-то ничего похожего в финальной версии игры не оказалось. Так, например, **Dark Vengeance** можно сравнить одновременно с Tomb Raider, MDK и Hexen II. И каждое из этих сравнений обсновано и охотно подтверждается самими разработчиками. Их можно понять.

Лично мне кажется, что **Dark Vengeance** — это развитие темы, появившейся в Hexen II. То есть action в ролевом мире. Вроде бы игровая атмосфера и напоминает RPG, однако элементов этого жанра не так уж и много. Тенденция упрощения изрядно коснулась игрового процесса. Вот если бы сейчас был 1992 год, я был бы уверен после первого взгляда на screenshot'ы, что **Dark Vengeance** окажется ролевой игрой с многочисленными характеристиками, experience'ом у персонажа и великолепным сюжетом. Однако на этот раз нас все-таки ждет action.

Самой замечательной особенностью игрового процесса будет выбор героя, так как он непосредственно повлияет на дальнейшее развитие событий. Всего их около пяти, ничего сверхоригинального в них нет, но тем не менее.

Nanos the Gladiator — это обычный воjak, большой, сильный, тупой. Окромя размахивания огромным топором, он больше ничего не умеет. Однако к сражениям он уже давно привык, так как в 9 лет стал гладиатором и до недавних пор развлекал публику своей недюжинной силой и ловкостью.

Jetrel the Warlock — это маг. У него какие-то свои старые счеты с нечистью, он слаб и предпочитает дистанционные атаки магией контактного боя.

Nocturne the Druid — еще один маг, но на этот раз еще и эльф. Драться также не может и не любит, но зато обладает солидными магическими заклинаниями, которые иной раз куда полезнее взмаха топором.

Sha'Kar the Savage — лесной эльф-лучник. Соответственно, умен и быстр, врагов к себе не подпускает.

Kite the Trickster — странная героиня. Она не владеет ни одним навыком, который выделял бы ее на фоне остальных. Немножко умеет драться, немножко колдовать, немножко стрелять из лука... В общем, если вам вдруг захочется помучиться, то Kite the Trickster подойдет.

С выбором героев вовсе не так просто, как можно подумать сначала. Это не только слегка измененные характеристики и особенности персонажа, но почти другая игра. Так, например, Nanos начинает игру с того, что бежит с арены гладиаторов, а Sha'Kar в это время отражает атаку нечисти на свою деревню. Не совпадают у героев и цели. То есть какая-то глобальная цель есть — убить плохого колдуна Smita, но между тем Nanos хочет найти свою сестру, которая оказалась в плену у нечисти, а Sha'Kar — расквитаться с одноглазым темным эльфом, который убил всех членов его семьи.

Какой-то совсем маленький ролевушный элемент можно заметить в развитии персонажа. Так, например, если слишком долго использовать не основное оружие персонажа, то должна увеличиться сила удара и т.д.

Сюжет следует проигнорировать: стандартная байка о плохом колдуна и его верных слугах вряд ли кого-то заинтересует.

Около 20 миссий или уровней представляют собой не просто закрученные лабиринты с разбросанными где попало монстрами и предметами, а целостную законченную экспозицию, где нет ничего лишнего. То есть если вы заблудитесь, то значит это так и должно быть, если не заметите какого-то прохода, значит туда слишком рано идти. Кстати, действие будет происходить не только в замках и подземельях, но и на открытых пространствах, что не вполне обычно для игр подобного рода.

Обещается доработанная система боев — не просто судорожный стук по клавиатуре и молниеносное катание мышки, а настоящая система, которая заставит игрока сначала думать, а потом уже нажимать на кнопки. По крайней мере так говорят разработчики, а что будет на самом деле, неизвестно.

Предмет гордости Reality Bytes — реалистичная физическая модель, которая будет действительно влиять на весь игровой процесс. Именно она позволяет говорить о высоком уровне интерактивности, который заставит относиться к игре не как к игре, а как к реальной жизни, думать и делать, как в настоящем мире. Это делает возможными и многочисленные ловушки, создание которых доступно не только вашим врагам, но и вам. Кстати, специальность одного из героев прямо относится к искусству построения различных ловушек, в которые будут попадаться враги.

В который раз нам уже обещается революционный AI, который окажется способным не только тупо идти напролом, но и исползовать все особенности уровня для того, чтобы свести героя в могилу. В принципе, ничего невозможного нет, но я поверю в это только тогда, когда убежусь сам. В конце концов, AI в играх жанра action успешно заменяется количеством врагов, некоторым даже интереснее рубиться с сотней монстров сразу, чем догонять какого-то умника-зомби, который, видите ли, знает, что за тем проходом есть лестница, по ней можно забраться на верхний этаж и бросать оттуда на голову герою какую-нибудь мерзость...

Графический движок действительно необычен. Все до такой степени 3D-акселерировано, каждый пиксель так любовно и тщательно замазан в тусклое пятно, что есть чему удивиться. Естественно, для этого необходима мощная машина и, собственно, акселератор. Впрочем, Real Bytes утверждают, что и без него приспособления игра будет тоже неплохо выглядеть. (Нашелся хоть бы один честный разработчик, который бы сказал: «С акселератором все, конечно, красиво, а вот без него игра выглядит отвратительно, пиксели просто поразят своей величиной, а играть вообще будет невозможно, потому что наш графический движок тормозит и не способен справиться с обработкой среднего количества полигонов прог-



рамным способом.» Ан нет, все хвалятся и клянутся. Обещается, кстати, многое: и 60 кадров в секунду, и 24-битный цвет, и великолепное качество анимации. Если кому-то хочется узнать какие-нибудь еще графические особенности игры, то просто прочитайте рекламу к Monster 3D.

Многопользовательский режим должен оказаться неплохим дополнением к основной игре. **Dark Vengeance** будет поддерживать до 32 игроков по Интернету. Кроме обычного deathmatch будет и достаточно интересный режим командной игры. По словам разработчиков, этот режим был построен на несоответствии характеристик персонажей. То есть, иначе говоря, каждый игрок будет обладать какой-то уникальной особенностью, которой не окажется больше ни у кого. И именно поэтому для победы будут необходимы усилия всех членов команды. Еще одна интересная задумка разработчиков, которая кому-то может показаться несколько самоуверенной, касается опять-таки режима multiplayer. Создатели игры хотят обеспечить доступ к сетевой игре для 64 «наблюдателей», которые не примут непосредственное участие в игре, но смогут только лишь наблюдать за ходом событий. Не знаю, что в этом интересного, но, быть может, что-нибудь из этого получится.

Все остальное существует на уровне предположений и домыслов. Вообще, честно говоря, я с некоторым недоверием, может быть, даже предубежденным недоверием, отношусь к играм, разработке которых исполнилось два года. Игра может получиться очень хорошей, может — очень плохой. Точно ничего сказать нельзя. Меня, например, очень интересует, как будут двигаться полигональные персонажи. Анимация анимаций, но все может оказаться совсем не так, как представляется сейчас. В общем, осталось подождать еще совсем немного. И тогда за нами останется последнее слово.

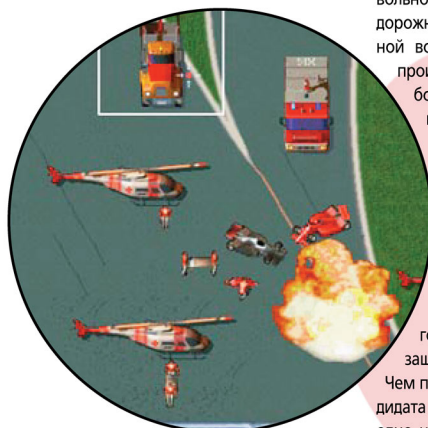
CM

EMERGENCY

Авария.

Игра представляет собой серию ничем не связанных аварий и катастроф, ликвидация последствий которых и составляет цели отдельных миссий.

Платформа: PC
Жанр: симулятор
Издатель: Topware Interactive
Разработчик: Topware Interactive
Требование к компьютеру: Pentium, 16 Mb RAM, Win 95
Дата выхода:
Интернет:
www.topwave.com



Местность прорисована тщательно, даже есть некоторый минимум анимации

Мотоциклист на приличной скорости врезался в выезжающий с проселочной дороги трактор. Дорога оказалась перегорожена и начал назревать затор. Плюс два истекающих кровью человека, готовых в любую минуту оставить эту долю скорби и удалиться в лучший мир. Но аварийные службы не спят и вот уже полицейский расчищает пробку, тягач готовится к буксировке трактора, а врач, помахивая чемоданчиком, приближается к раненому мотоциклисту. Но чем это так пахнет? А, какая разница. Чтобы было удобнее осматривать пострадавших, врач отпихивает в сторону покоренный мотоцикл, проскакивает искра и огненный шар взмывает к небу. Истощенные крики горящих людей греют душу закоренелым садистам. Mission failed...

По началу мы затруднились классифицировать игрушку, которую будем описывать в этой статье. Думали, думали и решили, что отнесем-ка ее к симуляторам — жанр этот еще более резиновый, чем стратегии, и почти все игры могут быть названы симуляторами чего-либо. Ну что же, в таком случае — перед вами симулятор Службы Спасения! Смотрели такой сериал по ТВ? Вот теперь сможете почувствовать себя в шкуре начальника этой муравьиной кучи. Хорошо, что не в шкуре подчиненных.

Сюжет? А нет его. В принципе, как класса. Вы — большой Босс всех аварийных служб на довольно обширной территории, пронизанной дорожной сетью и буквально напичканной всеми пожарами и взрывоопасными производствами. Игра представляет собой серию ничем не связанных аварий и катастроф, ликвидация последствий которых и составляет цели отдельных миссий. Их в конечном продукте планируется несколько десятков, причем сложность, естественно, пойдет по возрастающей. По косвенным признакам можно судить, что спектр неприятностей будет очень широк — наличие среди вашего персонала людей в разнообразных защитных костюмах о чем-то да говорит. Чем плох химический завод в качестве кандидата на интереснейшую миссию, в которой одно неверное действие может привести к впечатляющим результатам? Или атомная станция? И помните при этом, что состояние дел в районе аварии имеет тенденцию постоянно меняться, причем отнюдь не в лучшую сторону.

В какой-то степени можно говорить о наличии в игре элементов стратегии, так как в вашем распоряжении находятся несколько баз, обладающих разной техникой и возможностями. В демо-версии, которую мы тщательно изучили, из персонала были доступны полицейские, медики и по-

жарники, которые не только были способны бороться с огнем, но и могли выполнять всякие технические операции (вроде вскрытия покоренной машины резаками). Техника тоже достаточно разнообразна — полицейские, пожарные и санитарные машины, тягач, вертолет. На борту у некоторых из них расположены разнообразные технические средства, которые необходимы спасателям при проведении аварийных работ. Что еще больше расширяет возможности играющего по выбору своего собственного варианта решения проблемы.

Вот только чем шире возможности, тем дороже обходится спасательная операция. Например, к месту аварии автобуса, усеянного телами пострадавших, можно направить санитарную машину. Но пока она доберется, мертвых будет больше, чем живых. А можно вызвать вертолет, который долетит за несколько минут, но стоить его вылет будет в несколько раз дороже. Вот и решайте сами, что важнее — жизнь виртуальных людей или столь же виртуальные бюджетные денежки. Но для жадина спешим сообщить — прокатится на халюву не удастся, ведь результаты миссии и дальнейшее финансирование зависят от числа спасенных. Так что придется искать компромисс.

Перейдем к графике. Сразу заметим, что не шедевр, хотя ужаса не вызывает. Добротно, но серенько. Естественно, изометрия. Местность прорисована тщательно, даже есть некоторый минимум анимации — например, вода не статична, что несколько оживляет картинку. Но все сделано экономно: если горит автобус, то костер будет разгораться в несколько стадий, причем они дискретны. Все движущиеся объекты — люди и машины — в игре спрайтовые. Увы, ничем особенным они не отличаются. Никакого прорыва в этой области ожидать от разработчиков не стоит. Палитра довольно блеклая и не вызывает желания полюбоваться на происходящее в ущерб своим прямым обязанностям. Разрешение заявлено в конечной версии 800х600, что более чем достаточно. В целом недостатков не хватает для того, чтобы говорить о провальности игры, особенно если вспомнить о давней традиции производителей игрушек со смыслом оттягиваться за счет игроков, подсовывая им жутко интересные игры с отстойной графикой. Но уж хвалить их за это мы точно не будем.

Поехали дальше. Что там у нас на очереди? Ага, управление и интерфейс. Оставляет странное ощущение. С одной стороны, все на редкость просто, понятно и расположено под рукой. Но есть некоторые шероховатости, которые вызывают по первому времени проблемы. Например, как отправить спасателей на место происшествия? Заходим на базу и выбираем подходящий транспорт. В окне появляется его грузоподъемность, наличие спецсредств на борту и стоимость выезда. Очень удобно. Теперь



жмем на кнопку «Персонал» и нам становятся видны аварийщики, которых мы можем использовать. Простого щелчка мышью на подходящем человеке достаточно, чтобы он отправился в гараж. Пойдем и мы туда. Что же можно там наблюдать? Чудную картинку: около машины стоит человек и чего-то ждет. Все попытки загнать его внутрь ни к чему не приводят. Вот незадача! Потом выяснилось, что делать-то ничего не надо. Нет необходимости даже ждать, пока выбранный вами спасатель спустится в гараж — как только он сдвинулся с места, можно смело отправлять машину. Выглядит очень странно, согласитесь. И такие мелочи повсюду. Но от неясностей легко избавиться с помощью тщательного изучения инструкции. Вот только что же так делает... В остальном все очень просто — если какое-либо действие возможно, изменение вида мышиного курсора немедленно об этом скажет. К клавиатуре прикасаешься только при необходимости записаться.



Звук. Увы, увы. То ли демо-версия представляет собой сильно урезанный вариант, то ли у разработчиков беда с этой частью игры. Музыки нет вообще. Нигде. Звуковые эффекты очень унылы, да и те, что есть, выполнены на примитивном уровне. Остается надеяться, что полная версия не будет столь позорной.

Уф. Все, пожалуй. Пора завершать. Подводим итоги рассмотрения нашего гуманитарного симулятора.

Несмотря на целую серию недостатков, все же возьмем на себя смелость рекомендовать вам не забывать об этой игре и постараться попробовать ее на вкус лично. Она в сильной степени оригинальна и принадлежит к довольно немногочисленному классу социальных игр, в которых цель — не перебить все, что движется и не разрушить все, что не движется, а наоборот, исправить последствия катастроф. Очень полезно отвлекаться иногда от тотального уничтожения и заниматься чем-то более спокойным и конструктивным. И поверьте нам, те задачи, которые встанут перед вами, не решаются с наскака, а требуют весьма неплохого воображения.



СТАНЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ



ВАЗ 2108

ПРЕДОСТАВЛЯЮТ ВАМ УНИКАЛЬНУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ
СТАТЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ  **VAZ 2108**

1 СЛУШАЙТЕ РАДИО "СТАНЦИЯ 106.8 FM".

3 ВЫРЕЖЬТЕ И ПРИВЕЗИТЕ 3 КУПОНА ИЗ ЖУРНАЛОВ ПО АДРЕСАМ:
УЛ. КРЫЛАТСКАЯ 2 (ГРЕБНОЙ КАНАЛ) - АВТОСАЛОН **"ЛАДА СТОЛИЦА"**;
УЛ. КАЗАКОВА 16, ЖЕЛТЫЙ ОСОБНЯК С КОЛОННАМИ - РАДИО
"СТАНЦИЯ 106.8 FM" И ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕ СВОЕ УЧАСТИЕ В
РОЗЫГРЫШЕ. **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ**, ВЫ НЕ ОБЯЗАНЫ БЫТЬ
АВТОВЛАДЕЛЬЦЕМ. ВЫ МОЖЕТЕ ПРИЕХАТЬ НА МАШИНЕ,
ВЛАДЕЛЬЦЕМ КОТОРОЙ ЯВЛЯЕТСЯ ВАШ ДРУГ, ПОДРУГА,
РОДСТВЕННИК, ЗНАКОМЫЙ, ТАКСИСТ ИЛИ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ
АВТОВЛАДЕЛЕЦ. ГЛАВНОЕ НА МАШИНЕ ДОЛЖНА БЫТЬ НАКЛЕЙКА.

4 СЛУШАЙТЕ КАЖДЫЙ БУДНИЙ ДЕНЬ С 13.00 ДО 14.00 В ЭФИРЕ РАДИО "СТАНЦИЯ 106.8 FM" ПРОГРАММУ "A LA CARTE". В НЕЙ ПРОЗВУЧИТ ИМЯ ФИНАЛИСТА.

5 В КОНЦЕ МЕСЯЦА СЛУШАЙТЕ ПРОГРАММУ "WEEKEND" С 18.00 ДО 20.00 И ВЫ УЗНАЕТЕ ИМЯ **ОБЛАДАТЕЛЯ ВАЗ 2108.**

АДРЕСА ДОСТАВКИ КУПОНОВ И ПОЛУЧЕНИЯ НАКЛЕЕК: УЛ. КРЫЛАТСКАЯ 2 (ГРЕБНОЙ КАНАЛ) - АВТОСАЛОН "ЛАДА СТОЛИЦА", ТЕЛ: 149.27.72; УЛ. КАЗАКОВА 16, ЖЕЛТЫЙ ОСОБНЯК С КОЛОННАМИ - РАДИО "СТАНЦИЯ 106.8 FM", ТЕЛ: 261.04.19; ЛЮБОЙ ФИЛИАЛ СЕТИ АВТОСЕРВИСОВ "АЛАРМ СЕРВИС", ТЕЛ: 230.63.63.

ВНИМАНИЕ! ВЫИГРАВ АВТОМОБИЛЬ ИЛИ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ПРИЗ НЕ СНИМАЙТЕ НАКЛЕЙКУ С АВТОМОБИЛЯ, ТАК КАК В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ ВАС ЖДЕТ ОЧЕРЕДНОЙ РОЗЫГРЫШ.

ДИЗАЙН - РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО **СТАНЦИЯ**

**ИНФОРМАЦИОННАЯ
ПОДДЕРЖКА**




ПОЛИГРАФИЯ



ФАМИЛИЯ										ТЕЛЕФОН (РАБОЧИЙ ИЛИ ДОМАШНИЙ)									
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
ИМЯ										ВОЗРАСТ									
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
МАРКА АВТОМОБИЛЯ										ГОД ВЫПУСКА									
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
ПЕЙДЖЕР																			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		

А В Т О С А Л О Н





IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

PC

Interactive

Основа iF-18 взята из предыдущей игры серии ...

Платформа: PC

Жанр: авиасимулятор

Издатель: iMagic Labs

Разработчик: iMagic Labs

Дата выхода: лето 1998

Интернет:

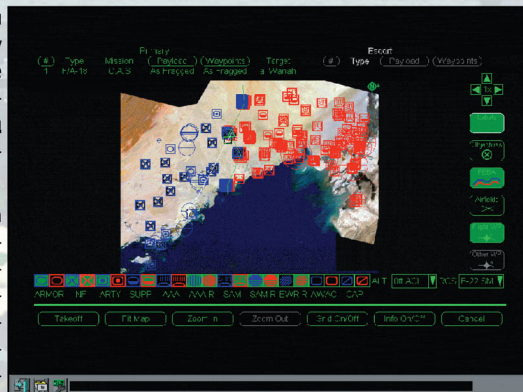
www.imagicgames.com

Magic продолжает серию своих iF-ов, на сей раз решив сделать симулятор довольно модного в последнее время самолета F/A-18E Hornet, причем в самой последней его модификации (еще не существующей, разумеется). Если вы с серией не знакомы, то скажу, что в целом для нее характерно некоторое техническое отставание от требований времени (примерно на год), причем отставание это с каждой новой игрой растет, так как движок практически не претерпевает серьезных и значительных изменений. Также для iF-ов (которых пока на свете два — iF-22 и iF-16, причем 16-й был сделан совсем другой фирмой) характерны

довольно странные ландшафты, демонстрирующие планету Земля после того, как злые инопланетяне исколесили ее поверхность на огромном катке: с одной стороны, для создания пейзажей используются реальные спутниковые снимки местности, а с другой — сним-

ки эти так снимками и остались, потому летаете вы скорее не над побережьями и лесами, а над их плоскими фотографиями.

Собственно, основа iF-18 взята из предыдущей игры серии (iF-22), и каких-либо серьезных дополнений тут не заметно. Будет неплохой генератор динамических кампаний (одна из немногих действительно интересных вещей в симуляторах от iMagic Labs), будет virtual cockpit с мышинной поддержкой, будут все те же плоские ландшафты, которые с очень большой высоты выглядят неплохо, если при этом не смотреть на горизонт (который, в свою очередь, с этой высоты выглядит так, как будто где-то там взорвалась очень большая ядерная бомба и на нас летит ударная волна). На низкой же высоте красоты природы не радуют — ни квадратно-пиксельные застывшие барашки на волнах у берега, ни псевдогоры на плоской земле.



Вообще остается не совсем понятно, зачем делать конкретно эту игру. iF-22 была встречена игровой общественностью без особого восторга, но при этом комментировалась как «относительно неплохая игра». Теперь появляется вторая игра, «относительно неплохая», но вот только кто в нее играть-то будет? Симуляторов сейчас на свете пруд пруди, все пытаются друг друга переплюнуть всевозможными нужными и ненужными графическими, сюжетными, стратегическими и какими угодно еще наворотами, а iMagic Labs выштамповывает еще одну ничем не примечательную летательную игрушку. Странно это.

СИ



XLR8

Если вам

кто-нибудь скажет, что отсутствие графического 3D-ускорителя ни чуточки не портит удовольствия от игрового процесса, что и без него гоночные симуляторы смотрятся неплохо, не верьте. Не то что бы это было наглой ложью, просто эта информация немного опоздала. Взгляните на картинку из игры **XLR8** и попробуйте мысленно разбить их на многоугольники. Ну как, привлекательно? Перейдем к описанию игрового процесса.

Футуристические гонки, где участники мчатся по трассам на своих сверхмощных «байках», рядом с которыми «Харлей Дэвидсон» кажется велосипедом «Дружок». Лихо закрученные трассы, чем-то напоминающие американские (а для кого-то — русские) горки, изобилующие туннелями, открытыми пролетами и мертвыми петлями. И по ним, зачастую игнорируя законы тяготения и используя в качестве трассы потолки и стены, несутся вышеозначенные гонщики. Все это чем-то напоминает популярные в прежние времена гонки по вертикали.

Из обещанных разработчиками преимуществ перед другими играми подобного жанра ожидается возможность неограниченного перемещения по игровому пространству: практически полная свобода движения с поворота-



ми на 360°. Забавно было бы взглянуть, как это воплотится в конечной версии игры. До сих пор не зажили свежие душевные раны, нанесенные разработчиками Test Drive 4. Любая попытка свернуть с трассы, даже на перекрестке, безжалостно пресекалась — машина билась о невидимую воздушную преграду. Создавалось впечатление, что люди, делавшие TD4, руководство-

вались принципом «шаг вправо, шаг влево — попытка к бегству».

XLR8 изначально «затачивалась» под Voodoo. Пока не подтверждена поддержка других ускорителей, таких как Riva, ATI или PowerVR. Среди прочего игра будет поддерживать входящие в моду джойстики («с отдачей») (force feedback) и трехмерный звук.

СИ

XLR8 изначально «затачивалась» под Voodoo.

Платформа: PC

Жанр: гонки

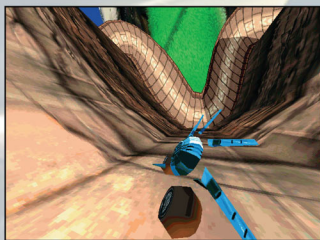
Издатель: Europress

Разработчик: Speedworks

Дата выхода: 1998 год

Интернет:

www.europress.co.uk



ANCIENT EVIL

Очередная игра, очередная демо-версия.

Инсталлируем, запускаем. Ролика нет (ох, не любим мы этого, будем ругать). Выбор персонажей из четырех возможных классов (воин, маг, рейнджер и вор). Доступен, как и следовало ожидать, только один — воин. Не любим мы этих тупых вояк-боевиков. Неважно, что защищен хорошо, зато ни вылечить себя не умеет, ни в сундук запертый залезть. Ладно, переходим к генерации персонажа. Увы, подход не самый лучший. Характеристик кот наплакал, гибко менять их нельзя. Что-то это нам напоминает?.. Никак не припомним. Немного поковырявшись, но добившись только ухудшения, плюем на все и жмем ОК. В конце концов, не жить же нам в шкуре этого несчастного!

Loading... Наконец на экране появляется место действия.

Упс!!! То-то все это казалось знакомым! Diablo жил, Diablo жив, Diablo будет жить, особенно — в ипостаси многочисленных клонов. Ох, спасу нет, точно будем ругаться! Итак...

...Поспешим вас успокоить. Не клон это. Хотя и похож. Впрочем, почти все выходящие сейчас игры берут что-то от своих хорошо известных (и, что важнее, хорошо продаваемых) предшественников. Не так уж это и плохо. Раз подход оказался удачным, почему бы не использовать его еще раз двадцать-тридцать? Главное не забыть внести что-то свое. И вот это самое «свое» должно быть на уровне.

Итак — сюжет. Несколько путано и туманно, но выглядит привлекательно. Пять тысяч лет назад был построен Crypt of the Ancients, последнее прибежище богов, которые сотворили мир. Контролируется это место бессмертным магом Алариком. В каких-то своих тайных целях он учредил следующий незатейливый конкурс: если кто-нибудь сможет спуститься в лабиринт и выйти из него живым, то получит пятьдесят тысяч золотом. Желавших оказалось хоть отбавляй, но за все время только двоим удалось выйти наружу — самому Аларику и некоему герою Джетралу. Прошло уже триста лет с тех

пор, как Джетрал умер при невыясненных обстоятельствах. И вот теперь его дух вернулся и предвещает всякие беды, если шоу Аларика не будет прекращено. А чтобы его прекратить...

Перейдем к виду этих самых подземелий, то есть, говоря по-русски, к графике. Первое впечатление и правда вызывает ассоциации с нашумевшим хитом минувших дней. Вид от третьего лица в изометрии. Те же стены, колонны, светильники и саркофаги. Но есть маленькое отличие, которое можно отнести как к достоинствам, так и к недостаткам. Объекты в игре не спрайтовые, а полигональные. С одной стороны плюс — реализм больше. Но, увы — демо-версия изготовлена без поддержки ускорителей, да и пока ничего не слышно о том, что в конечной версии она будет. Как одно из следствий — и герой, и монстры выглядят просто уродливо. Настоящие порождения кошмара! А вот статичные интерьеры на уровне, хотя текстуры все же не производят «незабываемого» впечатления. Зато есть динамическое освещение и реалистичные тени. С реалистичностью освещения даже некоторый перебор — в темном чулане действительно не видно ни зги, что порой очень раздражает. Еще из визуальных эффектов стоит отметить кровавые брызги при ударах и наличие быстро разлагающихся до костей трупов убитых врагов. И последнее. Надо отметить, что дизайнеры уровней потрудились на славу, и содержание подземелий вполне соответствует происходящим в них событиям. Описывать не будем, желающие, надеемся, в скором времени смогут сами посмотреть...

В целом же, **Ancient Evil** куда ближе к ролевику, чем уже неоднократно упомянутый **Diablo**. Разнообразие полезных предметов в нем больше и, как



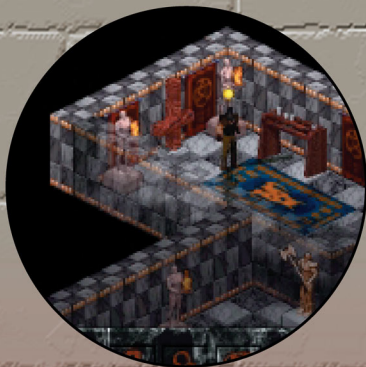
следствие, загадки и головоломки встречаются куда чаще. Вернулся давно забытый спальный мешок, и с помощью сна в безопасном месте можно восстановить силы. Для этих же целей можно использовать кровати. Да и вообще, окружающий мир в приличной степени интерактивен. Что повышает правдоподобность и сложность задачи и, в конечном счете, увлекательность игры.

Напоследок ругнемся, как и обещали. Система развития персонажа все-таки слишком примитивна. Монстры тупы до безобразия. Звук, как бы правильно выразиться, — отвращения не вызывает, но и положительных эмоций тоже. Интерфейс и управление персонажем неудобны, вдобавок меню и панель нарисованы грубо. Но помните, что все это относится к демо-версии. Есть вероятность, что все, увы, так и останется, хотя будем надеяться на лучшее.

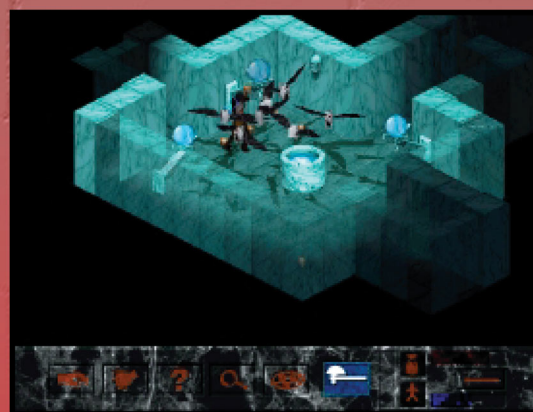
Потенциально игра неплоха, но то, что мы видели, находится никак не выше среднего уровня.

Поспешим вас успокоить. Не клон это. Хотя и похож ...

Платформа: PC
Жанр: RPG
Разработчик: Silver Lightning Software
Требования к компьютеру: Pentium, 16Mb RAM, 2Mb video RAM, 4xCD-ROM, Win 95
Дата выхода: лето 1998
Интернет: www.silverlightning.com



Вид от третьего лица в изометрии. Те же стены, колонны, светильники и саркофаги



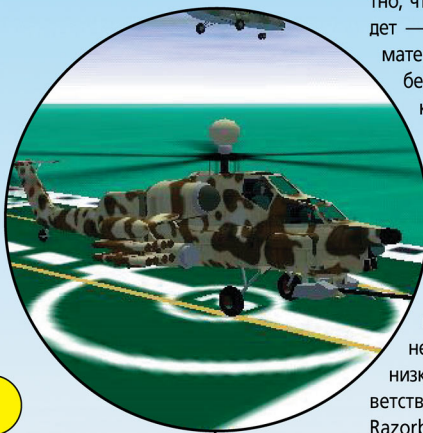
APACHE HAVOC

Страна Игр МАЙ 1998

Новая

... по мнению разработчиков, будет однозначно лучше всех существующих.

Платформа: PC
Жанр: вертолетный симулятор
Издатель: Empire Interactive
Разработчик: Razorback
Дата выхода: лето 1998
Интернет: www.empire.co.uk



Качество графики должно быть ориентировано на довольно неспешные действия низко над землей

и незнакомая нам до сих пор фирма Razorback собирается сделать и с помощью Empire Interactive издать вертолетный симулятор, который, по мнению разработчиков, будет однозначно лучше всех существующих. В осуществимость этих наполеоновских планов, конечно, верится с трудом, однако чем черт не шутит?

В **Apache Havoc** нам предстоит летать на двух главных военных вертолетах современности — собственно, на Apache (AH-64D) и советском Havoc (Ми-28Н). Полеты на означенных военных машинах будут происходить на четырех картах, которые существуют пока только в теории, однако уже известно, что традиционных пустынь не будет — скорее всего, две карты будут материковые и две — морские и побережные. Они будут весьма велики (во всяком случае, для вертолетных симуляторов) — 256 километров сторона, полет из одного конца в другой на максимальной скорости займет около часа. При этом качество

графики должно быть ориентировано на довольно неспешные действия низко над землей: соответственно, в творении Razorback будут учтены как графические аспекты этой проблемы, так и игровые. Ведя боевые действия, вы сможете активно пользоваться малейшими неровностями ландшафта.

Apache Havoc будет иметь достаточно необычную систему обзора из кабины. Ставший уже традицией virtual cockpit



здесь совмещен с 90(!) стандартными видами. После того, как вы осмотрелись с помощью виртуальной кабины, программа будет подыскивать ближайший из 90 фиксированных видов и включать его — в результате практически в любом положении вы будете иметь удобную и красивую приборную панель, которая при этом будет не очень сильно жрать железные ресурсы вашего компьютера.

Сейчас в **Apache Havoc** сделана только позиция пилота для каждого из вертолетов. Разработчики пока находятся в раздумьях, делать им позицию стрелка

или не стоит. Если делать — то надо ли для стрелка еще 90 фиксированных углов обзора или же делать его полностью виртуальным, да и вообще, нужен ли он? На вопросы о реализме самой симуляции авторы отвечают, что реализм в симуляторах — понятие субъективное. Впрочем, они обещают постараться и сделать игру одновременно и реалистичной, и доступной пилотам-новичкам (чего не скажешь, например, про Longbow 2).

В общем, создается впечатление, что в Razorback собрались большие фанаты вертолетных симуляторов, которые знают все игры этого жанра вдоль и поперек и видят в них конкретные недостатки и недоделки. Не исключено, что **Apache Havoc** в итоге окажется эдакой сборной солянкой лучших (по мнению авторов) идей из других игр, плюс ряд разработческих корректур типа размера карты и концепции кабины пилота. Насколько все это будет удачно — посмотрим. Ждать еще доooooooooго.

СИ



104

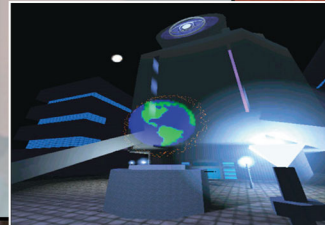
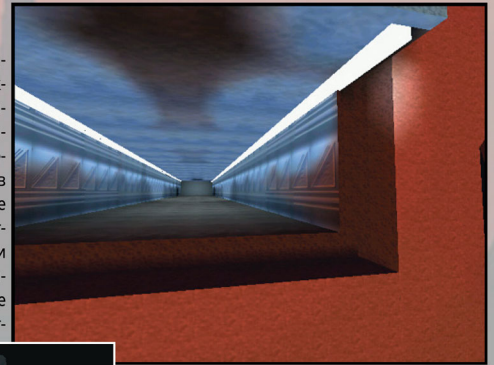
Дмитрий РЕЗНИКОВ

BLACK OPS

Похоже, в этом году снова станет суперпопулярным жанр RPG, но уже в трех измерениях, во всяком случае, разработчики трудятся, не покладая рук. Одна из таких игр — **Black Ops** от Splitmind Interactive — выполнена на базе движка DirectEngine от Microsoft, по недавно приобретенной лицензии. При прорисовке 3D-миров в игре будут использованы и D3D, и Glide. 16-битная графика, real-time освещение, тени и туманы прилагаются в большом ассортименте (естественно, есть поддержка Voodoo/Voodoo2).

Сюжет игры далеко отошел от традиционной для жанра RPG тематики. Вы отправляетесь в будущее, 2087 год, в техногенный мир глобальных суперкорпораций и кибербеглецов. На карте мира будут присутствовать современные здания и небоскребы корпораций, а не традиционные хижины и замки. Среди

персонажей игры будут: полицейские, кибербеглецы, доктора, охранники, ученые и мятежники. Каждого из персонажей можно настроить определенным образом. Для вас в этом футуристическом мире имеют значение только богатство и опыт. С ростом опыта и навыков для игрока открывается все больше и больше возможностей. В процессе иг-



ры вы выбираете себе корпорацию-партнера, на стороне которых будете работать и чьи интересы в большей или меньшей степени защищать. Ваше богатство и опыт влияют на степень вашей зависимости от корпорации. Если вы совершите серьезное преступление (убийство, выдача коммерческих секретов корпорации), то это немедленно-

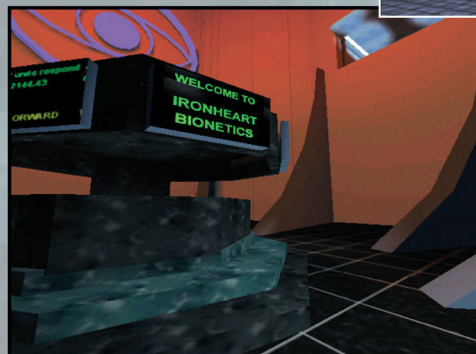
но скажется на показателях вашего персонажа. Игроки интерактивно взаимодействуют, деформируют и видоизменяют окружающий 3D-мир, например, если кто-то что-то сломал, то другой сможет это починить. В дальнейшем игроки смогут проникнуть во вселенную киберпространства и, путешествуя по ней, влиять на события в мире, например, прорваться и сломать защиту Крепости Данных (Data Fortress). Поддерживается и режим multiplayer. Игроки могут обмениваться сообщениями в чате, либо через E-Mail.

СИ



... игроки смогут проникнуть во вселенную киберпространства и, путешествуя по ней, влиять на события в мире ...

Платформа: PC
Жанр: RPG
Разработчик:
Splitmind Interactive
Выход: Конец 1998
Интернет:
www.splitmind.com



ESOTERIA 3

В некоторых обзорах эту новую игру от Mobeus сравнивают с таким хитом, как MDK.

... эту новую игру от Mobeus сравнивают с таким хитом, как MDK. Авторитетно опровергаю: ничего подобного.

Авторитетно опровергаю: ничего подобного. Уже после нескольких минут игры в демо-версию понимаешь, как здесь все зашито: нет ни удобного управления, ни оригинального ландшафта, ни веселых пляшущих роботов, которым можно отстрелить сначала ногу, потом голову, и из них польется зеленая жижа. Да, это 3D-Action с видом от третьего лица (героя «со спины»), как в MDK, да, площадки для баталлий здесь тоже огромные, но нет и намека на ту веселую соревновательную атмосферу MDK, с массой приколов, бесподобной графикой и отличной динамикой. Все персонажи игры спрайтовые, включая роботов-врагов. Взрываются они неинтересно, а рисованные взрывы выглядят слишком грубо. Вдобавок ко всему у персонажей имеется не более четырех фреймов анимации, что по сегодняшним меркам просто чудовищно. Сам герой, Raven, тоже спрайтовый, все его движения выглядят неуклюже (куда уж ему до героя MDK) и плохо прорисованы, кроме того, надоедает его крупнопиксельный затылок, когда то и дело останавливаешься и на него наезжает камера. Я уж не говорю о прыжках, движении в стороны и медленном беге. А по поводу strafe — раздражает движение персонажа боком, без видимых усилий: скажем, в том же MDK герой старательно при этом переставлял ноги, что выглядело выше всяких похвал. Основной вид в игре также можно зомп'ить, можно коряво присесть, есть и снайперский прицел (клавиша <V>), который также можно навести на робота издалека и выстрелить. А пос-

найперить вволю вам все равно не удастся — дело в том, что как только вы встанете и прицелитесь, сразу набегит посторонний народ с просьбой «дай стрельнуть» и начнет шмалить по вам из лазеров. Замечают вас издалека, всегда сразу и всей кучей, спящих на посту охранников нет. Так что, только вы вскинете прицел — будьте готовы, уже в этот момент вас кто-то тоже взял на мушку.

«Почему **Esoteria**? Да еще 3?» — спросите вы. Эзотерия — это синтетически созданная соседями с Азерии солнечная система (что в пяти световых годах). Под солнечной системой понимается совокупность планет Эзотерия-1, 2 и т.д. Все беды, как обычно, от генетики. Переселившиеся азеряне занялись как раз выведением «идеального» клона человека, что в результате привело к полураспаду населения на два больших лагеря — кто «за», и кто «против». Те, кто «за», назывались Regime и обосновались на Эзотерии-1 под предводительством злого Cohen Soldzen. Вторые назывались Loyalists и поселились на Эзотерии-3. Разразилась война, и так уж сложилось, что убийственная генетическая машина оказалась в распоряжении Режимщиков, а ее справедливый темнокожий прототип для клонирования — на стороне Лояльщиков, его перепрограммировали «на добро» и назвали Raven. За него вы и играете, и ваша основная задача — доказать, как ошибался Козн, когда видел будущее за генетическими машинами-убийцами, и предотвратить нашествие генороботов на вашу планету.



Структура игры предполагает наличие одного большого мира, состоящего из деревьев, зданий, воды и суши. Этот мир вам предстоит исследовать, причем, как пишут разработчики, нет никакого четкого деления на уровни, т.е. если вы захотите возвратиться туда, где однажды были. В игре нет большого количества типов оружия, три основных можно апгрейдить по ходу игры (power cells), добывая от них лучших характеристик. Вам предстоит пробиваться с боем на территорию Козна, отыскивая ключи, двери, замки и свичи, а также power cells.

Для любителей пострадать по сети большими командами игра преподносит сюрприз: поддерживается до 16 игроков, в том числе и по Internet. Будет ли это «исследовательская» игра или обычный deathmatch — зависит от самих игроков. Кроме того, планируется использование динамических фонов, анимированных текстур, сильного AI, технологии имитации реальных физических явлений.

Разработчики сообщают, что выход игры планируется на конец лета этого года.

СИ



SPACE GIRL

Когда

Пока игра выглядит неплохо, если забыть о некоторых моментах, способных шокировать «серьезного» игрока.

Платформа: PC, Mac
Жанр: space arcade
Издатель: Titus Interactive
Разработчик: Realtech VR Software
Требование к компьютеру: Pentium (рекомендуется 133), 16 Mb RAM (рекомендуется 32). Настоятельно рекомендуются 3D-ускорители и джойстик.
Количество игроков: 6
Дата выхода: весна 1998
Интернет: www.titusgames.com

106



Цвета яркие, сочные, контрастные. Еще немного, и мы бы сказали, что они режут глаз



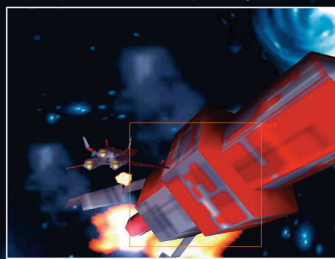
наш любимый (похоже, без взаимности) редактор, криво ухмыляясь, в первый раз продемонстрировал нам демо-версию новой игрушки, которую он планировал влить в нас на рецензию, мы подумали, что наши дни в любимом журнале подходят к концу. Многие нам приходилось видеть и скрепя сердце описывать. Но если дело доходит до такого... Верный признак надвигающейся немилости, а потом — безработицы. Правда, позже выяснилось, что демонстрировали нам чуть ли не досовскую версию, и что вариант под 3D-ускорители вполне приемлем. Так что еще некоторое время мы с вами. Вот только надолго ли?

Грубо все выходящие игры можно разделить на два класса — «серьезные» и... как бы помягче... ну, пусть будет «легкие» (и это в по определению развлекательном деле!). Ко второму мы отнесем игры, рассчитанные на то, чтобы с первых шагов шокировать окружающего своим полсовым стилем и удерживать его в основном за счет каких-то внешних эффектов, придающих этим играм индивидуальности. Разработчики подобного, как правило, не особо затрудняют себя придумыванием сбалансированного, глубокого сюжета, фантастического, но реалистичного оружия, созданием учитывающего физические законы движка. Наоборот. Чем более все похоже на комиксы, со всеми их условностями и гиперболами, тем лучше. Иногда такие игры не вызывают ничего, кроме легкого недоумения, а иногда собирают неплохую аудиторию. Вот и Space Girl из этой серии. Только пока нельзя сказать, насколько она будет хороша. А может, вообще играть нельзя будет. Поэтому мы вам поведаем об увиденном, а уж ответственность берите на себя. Итак, мы начинаем.

Специфика игры заметна уже в сюжете. Год 8002. Система OOLRO3, входящая в могущественную империю KRO550, состоящую из тысяч миров. Несколько затянувшееся празднование прихода девятого тысячелетия завершилось (похмелье тоже прошло), и стало понятно, что счастливые денечки кончились. Над Империей нависла смертельная угроза — обнаружены несколько случаев неизвестного ранее заболевания, поражающего мозг. Срочно нужен хирург. С бластером. Почему с бластером, спросите вы? Да потому, что все неприятности — происки подлых врагов, а разговор с ними известен какой. Так что протирайте джойстик и за дело.

Как вы уже, наверное, поняли, игра представляет из себя аркадный космический симулятор. Как всегда, есть один маленький истребитель игрока и жуткие толпы врагов. Ареной для действий послужат пять звездных систем, на чьих просторах будет разворачиваться запутанная история, разделенная разработчиками на пятьдесят пять миссий. Плюс десяток

тренировочных для освоения всех систем корабля. Содержание миссий довольно стандартно и сразу вызывает воспоминания о незабвенном сериале WC. Несколько навигационных точек, в каждой из которых необходимо выполнить несколько «целей». Это может быть либо уничтожение некоторых объектов — мин, истребителей, сооружений, либо защита своих транспортов и станций, либо разведка. Причем в некоторых случаях тикает счетчик. Кто не успел... тот переигрывает. По окончании выполнения всего набора заданий необходимо проследовать в навигационную точку и совершить перелет в следующий сектор. А там см. предыдущее предложение. Но есть и маленькое отличие от стандарта — часть миссий будет проходить внутри крупных космических объектов. Цели в них, по всей видимости, тоже будут оригинальными. Разветвлений в сюжетной линии скорее всего не будет. Но точно будет начисление за миссии очков с возможностью переигрывания в любой момент. Для тщеславных игроков это просто подарок — можно сравнивать свои результаты с результатами друзей и переполняться гордостью. Или с зубным скрежетом в сотый раз запускать опос-



тылевшую миссию, стремясь обойти лидера хоть на пару очков.

Переходим к графике. М-да, вот уж где разработчики оторвались. Попса, причем самая кондовая. Для начала заметим, что не приобщившимся к клану владельцев ускорителей советуем пощадить свою нервную систему и не травмировать ее лицемерием неускоренной версии. Так недалеко либо стать зайкой, либо с красными глазами и капающей изо рта пеной метаться в поисках того, кто все это учудил. Но при достаточной технической оснащенности посмотреть есть на что, и игровой процесс не будет сопровождаться тяжелыми психическими травмами. Конечно, специфика некоторая есть. Цвета яркие, сочные, контрастные. Еще немного, и мы бы сказали, что они режут глаз. Трехмерные объекты нареканий не вызывают. Но вот склонность авторов к спецэффектам... Используются все возможности всех видеокарт и ускорителей, динамическое освещение. Цветное, разумеется. Взрывы (полупрозрачные!) — очень много и очень красивые. Вот только их размеры переходят всякие границы. Маленькими считаются занимающие всего пол-экрана. Зато большой взрыв... это по-настоящему БОЛЬШОЙ! Плюс бесчисленные трассы всяких энергетических пушек и совершенно ненор-

мальное количество бликов на лобовом стекле кабины вашего истребителя. Хотя шторы на монитор вешай! Долго в такое лично мы играть не способны, но немножко можно. День-другой. Третий. Четвертый...

Оружие в игре относительно стандартно, причем небольшое его количество характерно скорее для симулятора, а не для аркады. Три типа лазеров, замораживатель, ракета и торпеда. И все! Есть несколько модификаторов, но о них ниже. Типов истребителей тоже не много — всего три. Но обещают, что характеристики их будут сильно отличаться, что сделает выбор типа летательного устройства перед каждой миссией очень ответственным делом. А вот следующая черта типична для аркад — бонусы!!! Их немного и часто они будут спрятаны. Например, в астероидах. Типы бонусов стандартны — патроны, повышение поражающей способности оружия, восстановление щитов, неуязвимость и так далее. Плюс большая Черная Дыра — конец для всех окружающих.

Управление опять же стандартно, естественно, что играть без джойстика — значит страдать утонченным мазохизмом. Есть, правда, одна необычная кнопка — retro-booster, позволяющий сматываться на приличной скорости, отстреливаясь при этом от преследователей из оружия главного калибра. Но есть риск воткнуться на полном ходу в неприятно твердый объект. Количество приборов на панели велико и снабдит вас всей необходимой информацией. При этом экран отнюдь не перегружен. Да и расположено все удобно.

Звуки и музыка опять же определенным образом стилизованы для создания определенного эффекта. Качество, надо признать, на высоком уровне, плюс поддержка объемного звучания. Энергичный саундтрек держит в напряжении и мобилизует на героические свершения.

Планируется игра по сети. Вот только число игроков странное — шесть. Да и необходимость этой модной черты для данной игры вообще не очевидна. Но деваться разработчикам некуда — народ требует.

Ладно, пора завершать. Пока игра выглядит неплохо, если забыть о некоторых моментах, способных шокировать «серьезного» игрока. Что в итоге получится — определять не решимся, но уже сейчас можно сказать, что игра не для всех.

CM





Где достать Sega Game Gear —портативную 16-ти битную игровую систему с цветным экраном? Где можно купить картриджи? Где взять сетевой адаптер, увеличительную линзу и другие аксессуары?

GAME GEAR

RPG

При взгляде

Ключевым фактором здесь является именно трехмерность.

Платформа: PC

Жанр: RPG

Издатель: Gremlin Interactive

Разработчик:

Gremlin Interactive

Выход: декабрь, '98

Интернет:

www.gremlin.co.uk

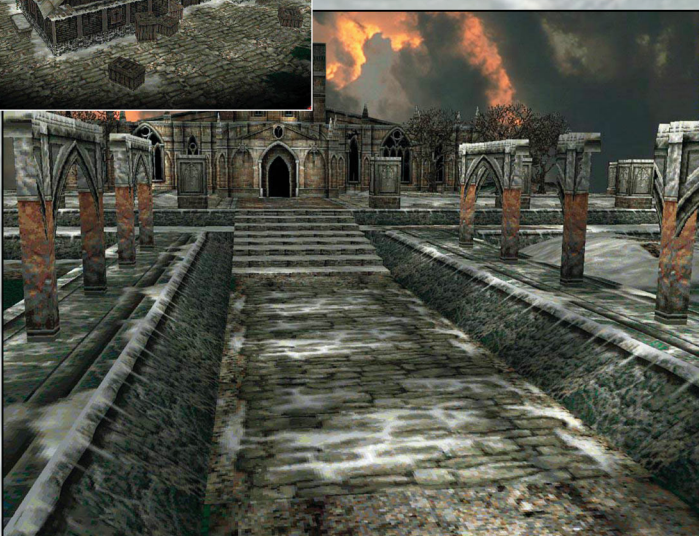
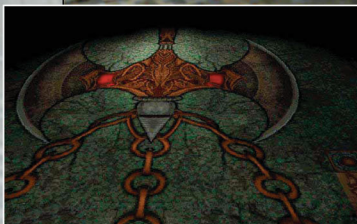


на скриншоты игры в первую очередь бросается в глаза аккуратность и педантичность, с которой прорисованы все 3D-объекты в кадре. Так и кажется, что действительно стоишь зимой посреди какого-то заброшенного имения и уже начинают подмерзать ноги. Игра пока находится в стадии разработки под названием RPG, что само по себе говорит о жанре (хотя можно было бы и поглумиться над пользователями и выпустить под таким названием, скажем, танковый симулятор, доказав лишний раз, что не все то RPG, что так называется). Правда ключевым фактором здесь является именно трехмерность.

Действие происходит в сказочном королевстве, согласно канонам классического жанра. Время года — середина зимы — выбрано не случайно. По прибытии в спящую деревню вам предстоит разыскать своего дядюшку Андруса. Правда, дядюшка что-то не очень рад вашему визиту, но стоит у вас в руках появиться мешочку с золотом, и (о чудо!) дядюшкины глаза начинают вращаться в своих орбитах и прикидывать возможные барыши. Вам остается только воспользоваться жадностью старикана, чтобы выманить у него некоторые из его магических заклинаний. Таким образом, позанимавшись с Андрусом, вы набираете

необходимого опыта (источник для вдохновения ищите в деревне) и созреваете для того, чтобы продолжить свои мучения-обучения. В конечном счете вы перезнакомитесь с большим количеством народа в деревне и сможете обмениваться

информацией с жителями, выполняя для каждого определенные поручения. Начиная с этого момента вы можете делать все что вам заблагорассудится. Gremlin Interactive со своей стороны не будет вам в этом препятствовать и даже собирается для пущей реалистичности использовать свой уже опробованный ранее в Actua Sports движок True3D, который добавит в игру свою 3D-изюминку (ожидается поддержка 3D-карт). Заявлено, что при моделировании поведения персонажей игры (а их немало: герои, драконы, волшебники и прочие) будет использоваться технология motion capture и у каждого будут свои стиль, походка, бег, волшебные заклинания и боевые приемы. В



Gremlin Interactive уверяют, что на экране, не нанося ущерб динамике, одновременно смогут находиться и двигаться до 50 различных героев. При перемещении персонажи в игре используют специальный алгоритм поиска пути, который в такого рода играх требует особенно тщательной реализации.

Таким образом, герои смогут адекватно реагировать на другие движущиеся объекты и статические препятствия. Окончательная дата выхода пока не утверждена, но ориентировочно это произойдет не ранее, чем в декабре этого года.

СИ





*Где в Москве продается самая
современная игровая приставка?
Где самый большой выбор игр на
Nintendo 64?*

NINTENDO 64

INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS

Страна Игр МАЙ 1998

Ожидается, что это будет один из наиболее комплексных add-on'ов за всю историю игровой индустрии.

Платформа: PC
Жанр: пошаговая стратегия
Издатель: BlueByte Software
Разработчик: BlueByte Software
Дата выхода: май 1998
Интернет: www.bluebyte.com

Совсем недавно BlueByte Software объявила о разработке диска с дополнительными миссиями к Incubation — **Incubation: The Wilderness Missions**. Именно о разработке, так как ожидается, что это будет один из наиболее комплексных add-on'ов за всю историю игровой индустрии. Сложно сказать, будет ли все действительно так, как обещается, однако на данный момент мы располагаем некоторыми фактами, по которым можно судить, что все-таки нас ожидает.

Как вы помните, в оригинальной игре (Incubation: Time is Running Out) сражение начинается на планете Скайра. Незнученный вирус вызвал массовые мутации у жителей планеты. Неожидательные процессы, произошедшие в их психике, сделали Скай-Геров жестокими, кровожадными убийцами. Вам же пришлось в качестве командира небольшого отряда бойцов сразиться с мутантами и эвакуировать с планеты земных колонистов. Сделать это было непросто.

Но по старой доброй традиции дело оказалось незавершенным. Даже тогда, когда вы справились с этим заданием, то есть эвакуировали колонистов с опасной планеты, выясняется, что там остался контейнер с драгоценными материалами, представляющими огромную ценность для всего человечества. Естественно, вам придется вернуться (**Incubation: The Wilderness Missions**). К этому времени процессы мутации у Скай-Геров поднимутся до критического уровня. Сражаться с ними будет куда более сложно, чем в первый раз. Вам придется вернуться в город Скай-Геров, уже знакомый вам по оригинальной игре. Однако на этот раз вы невероятным образом попадаете в какие-то джунгли, и то, что вы там обнаружите, будет... Впрочем, что там будет, пока неизвестно, разработчики благоразумно хранят многозначительное молчание, но зато охотно делятся



технической информацией по поводу **The Wilderness Missions**. Во-первых, в игре будет абсолютно новая кампания со своим оригинальным сюжетом, как вы могли уже убедиться, и полноценными 39 миссиями. Во-вторых, появится несколько новых типов Скай-Геров, которые будут отличаться убийными боевыми характеристиками. В-третьих, новый режим многопользовательской игры, в которой вы можете объединяться с друзьями и воевать против мутантов сообща на десяти специально созданных для multiplayer картах. И, наконец, в-четвертых, вы сможете сами создавать свои миссии — не карты, а именно миссии. Специальный встроенный редактор позволит вам создать сотни незначительных деталей, которые будут характеризовать миссию.



BlueByte объявили о выходе несколько менее комплексного сборника миссий, который ничем особенным выделяться не будет. Называется он, между прочим, Incubation — The Hidden Worlds, и для совершенных фанатов его приобретение окажется не менее приятной вещью, чем **The Wilderness Missions**.

А всем остальным следовало бы обязательно дождаться описанного add-on'a, который, впрочем, имеет почти полное право называться сиквелом. Все-таки графика графикой, а игра должна быть прежде всего интересной. Такой, как Incubation: **The Wilderness Missions**.

СИ

Разработчики говорят, что графический движок и интерфейс для игры они переделывать не будут, оставят все как есть, однако графику все-таки постигнут некоторые изменения. Естественно, будет очень много нового оружия, которое по идее должно удивить игроков своей неповторимой оригинальностью. Действие будет разворачиваться в четырех разных мирах, в каждом из которых будут иметь место странные, удивительные события.

Обещается также и поразительно знакомая атмосфера Incubation, которая помогла добиться популярности и оригинальной игре. Только теперь эта атмосфера превратится в нечто особенное, во вполне осязаемую часть игрового процесса.

Кстати, это не единственный add-on Incubation'a. Совсем недавно



Разработчики говорят, что графический движок и интерфейс для игры они переделывать не будут, оставят все как есть, однако графику все-таки постигнут некоторые изменения



*Есть ли в Москве магазин, где можно
выбрать джойстик или геймпэд на любой вкус?*



ДЖОЙСТИКИ

Джойстики, геймпады, рули и педали от Thrustmaster, CH, Saitek, Logitech, Microsoft, Gravis

Самый большой в Москве выбор игр для PC от зарубежных и российских издателей.

Самый большой в Москве выбор игровой литературы. Книги, журналы на русском и английском языках.

Игры и аксессуары для портативных игровых систем Game Boy и Game Gear.

Самая мощная телевизионная игровая приставка — Nintendo 64. Большой выбор игр и аксессуаров.

3D-акселераторы. Звуковые платы для PC. MIDI-клавиатуры. Большой выбор активных колонок.

Игровые приставки Sony PlayStation PAL и NTSC. Игры, карты памяти, джойстики, рули, световые пистолеты и другие аксессуары.

Развивающее и обучающее программное обеспечение на русском языке. Энциклопедии, виртуальные галереи, переводчики и многое другое.





GAME LAND

<http://www.gameland.ru>

с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд, т/ц "Новый Колизей", т. 288-32-18

SPITFIRE

Недавно

Microsoft надеется, что он будет одним из самых реалистичных и интересных исторических симуляторов для PC ...

Платформа: PC
Жанр: Flight Sim
Издатель: Microsoft
Разработчик: Microsoft
Дата выхода:
Интернет:
www.microsoft.com



Microsoft объявила о своих планах на 1998 год относительно выпуска новых компьютерных игр. Среди перечисленных новинок был назван и боевой воздушный симулятор под рабочим названием **Spitfire**, действие которого происходит во времена Второй Мировой Войны. Миссии будут соответствовать реально имевшим место воздушным боям. Microsoft надеется, что он будет одним из самых реалистичных и интересных исторических симуляторов для PC, поскольку в нем будет использован движок от Microsoft Flight Simulator в сочетании с новой концепцией ведения воздушного боя. В игре будет представлено 7 различных типов самолетов, по детализированности превосходящих модели из Flight Simulator (если пропеллеры все же будут крутиться, тогда у автора особых претензий к внешнему виду моделей самолетов нет). У каждого самолета будет свой «стиль поведения», который также зависит и от полученных во время полета повреждений — пилоту понадобится умение для того, чтобы «выжить» из самолета все, что можно. Вид земной поверхности внизу чрезвычайно разнообразен — в игре используются данные реальных фотосъемок и ландшафта (правда, что-то уж больно местность внизу квадратичная, видны стыки текстур, да и как-то нет особого впечатления «высоты» — иногда кажется, что самолет парит в двух метрах от земли, на которую натянута текстура городов, полей и рек, где так вольно дышит человек).

Вся необходимая пилоту информация дей-



ствительно будет отображаться на детально прорисованных приборах салона, а не текстом в углу экрана, как в некоторых других симуляторах. Среди других 3D-объектов игры можно отметить также здания и наземные средства передвижения. Все ручки и приборы в кабине пилота будут функциональны (еще бы, во времена Второй Мировой нельзя было нажать кнопку «посадка» и чтобы самолет после этого сам сел). Сообщается, что игра будет расширяемой, т.е. можно будет импортировать различные дополнительные сценарии и миссии разного уровня сложности, а также самолеты, что обеспечивается совместимостью с уже зарекомендовавшим себя Flight Simulator SDK (никакого дополнительно встроенного ре-

дактора миссий не будет). Майкрософт надеется, что это вскоре после выхода игры подстегнет сторонних производителей (уже знакомых с SDK для Flight Simulator) к выпуску дополнительных встраиваемых миссий.

Режим multiplayer будет поддерживать все стандартные имеющиеся на данный момент варианты игры: по интернет (Microsoft Gaming Zone), по сети, а также по прямому соединению. Что касается джойстиков, то в игре будет в том числе поддержка Force Feedback (джойстиков с «отдачей»), например, MS SideWinder Precision Pro.

СИ

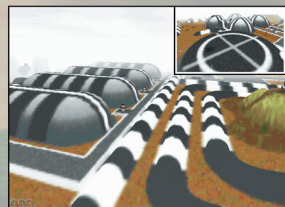
PC

Z.A.R. MISSION PACK

Maddox

По существу это продолжение игры ...

Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: Auric Vision
Разработчик: Maddox Games
Дата выхода: лето 1998
Интернет:
www.auricvision.com



Games объявила о скором издании компанией Auric Vision **Z.A.R. Mission Pack** — продолжения игры Z.A.R., включающего в себя 23 новые миссии для одиночного игрока и 10 новых карт для локальной сети или Интернета. По существу это продолжение игры или, точнее сказать, продолжение интересного сюжета самой Z.A.R., которое имеет право на самостоятельную жизнь (23+10 новых миссий!). Разработчики пока не решили, делать ли add-on к уже выпущенной игре, что означает невозможность запуска без купленной Z.A.R., или же издать **Z.A.R. Mission Pack** отдельным продуктом, как и сам Z.A.R. Это будет решено в ближайшее время. Что уже точно известно, так это выпуск свободной сетевой и Интернет-версии в дополнение к уже выпущенной аналогичной для Z.A.R. Такой шаг способствует широкому распространению и самой игры для одиночного игрока. Правильность такого подхода продемонстрировало появление первого Z.A.R.-клана «aPPelsin» в русском Интернете (<http://people.weekend.ru/aPPelsin/>)

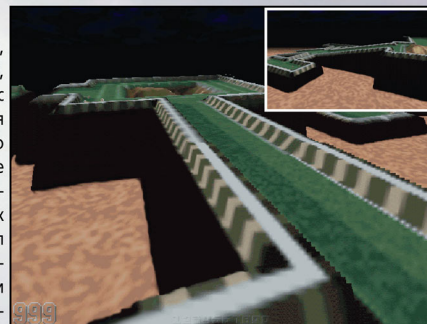
Выпускаемый скоро **Z.A.R. Mission Pack** будет поддерживать все графические ускорители на основе Voodoo, а также, возможно, и Voodoo2. Одновременно выйдет 3Dfx-патч и для уже изданной игры Z.A.R.. Патчи с 3Dfx с поддержкой DirectX для Z.A.R. и уже распространенной свободной версии для Интернета будут доступны на www.auricvision.com, а также на самом диске с **Z.A.R. Mission Pack**.

Как утверждают разработчики, поддержка

3Dfx далась им нелегко. Дело в том, что движок Z.A.R.-а не полигонный, и для того чтобы игра работала с Voodoo, потребовалась коренная его переработка. Если кратко, то пришлось использовать новейшие наработки фирмы, планировавшиеся еще только для будущих проектов. Уж больно велик был соблазн самих разработчиков увидеть и без того хорошие пейзажи планет Z.A.R. еще более реалистичными. И это действительно удалось.

Достаточно взглянуть на световую дорожку на поверхности воды или заходящее за холм солнце, видимое даже из-под воды! При этом была сохранена возможность деформации поверхности (образование воронок) от мощных взрывов или попаданий ракет и снарядов с одновременным почернением от испепеляющего огня. При применении 3Dfx изменяется не только реалистичность пейзажа, но появляются и новые мощные световые эффекты: полет ракет, трассирующих пулей и снарядов; тени как днем, так и ночью; прозрачная вода с реалистичными подводными световыми бликами на поверхности дна. Особым стал и туман в некоторых миссиях. Он не выглядит так, как его делают стандартными способами другие разработчики. Здесь туман действительно напоминает настоящий, к тому же с разной глубиной видимости в соответствии с ландшафтами различных миссий (то же и в патче для уже выпущенной игры).

Не останутся обделенными и владельцы



компьютеров без 3Dfx. DirectX-версия позволит запускать игру и на обычном PC. Сохранена и улучшена прямая поддержка кодов MMX и Pentium II, что также позволяет получить картинку без пикселей. Добавлены более ярко выраженные эффекты освещения и теней.

Появилась новая возможность регулирования уровня сложности в игре — кнопка «роботы-снайперы». Ее можно использовать в дополнение ко всем трем уровням сложности, что в результате дает уже 6 различных ступеней сложности.

Программа ZAR Navigator для поиска серверов в Интернете дополнена новыми возможностями.

Все перечисленное выше относится не только к готовящемуся к выпуску **Z.A.R. Mission Pack**, но и к предыдущему выпуску самой игры Z.A.R., для которой на www.auricvision.com будет помещен специальный общий патч с поддержкой 3Dfx, DirectX и пр.

СИ

POWERSLIDE

... на сегодняшний день выглядит многообещающей.

Платформа: PC
Жанр: гонки
Разработчик:
Emergent Software
Дата выхода: 1998
Интернет:
www.playmatestoy.com



Эпоха

скоростей, когда «слабые» компьютеры вытеснялись с рынка своими более прогрессивными собратьями, постепенно сходит на нет, уступая дорогу эпохе ускорителей. Сегодня уже никого не удивляет надпись на коробке с игрой: «только 3Dfx». Счастливые обладатели вышеозначенной «железки» потирают руки в предвкушении новых вершин наслаждения, те же, кому не повезло, в отчаянии кусают локти. Ведь практически все последние игры разработаны под пресловутый ускоритель. Наиболее уместным видится использование акселератора в гоночных симуляторах. Согласитесь, гораздо приятнее наблюдать сплазненные, нежели несколько размытые пейзажи, неже-

ли набор многоугольников, пронесшихся за окном виртуального автомобиля. Так о чем это я?.. Ах да, о новой игре, которая как раз включает в себя все, что описано выше.

Powerslide, гонка от Emergent Software, уже на сегодняшний день выглядит многообещающей. Нет, не

игровым процессом. В принципе, гонка — она и в Африке гонка. Хотя по пересеченной местности, хоть на «баги», хоть в стиле 50-х. Мудрый читатель задастся вопросом: чем же тогда привлекла журнал эта игра? А хотя бы тем, что на протяжении всего действия

частота кадров будет оставаться на отметке в 60 fps. Горизонт, обычно тающий в легкой дымке, на этот раз максимально отодвинут и будет оставаться достаточно четким на протяжении всей трассы. А чтобы все это так и было, разработчики решили сэкономить на моделях автомобилей, уменьшив в них число полигонов. И если приблизиться к машине соперника чуть больше, чем дозволено приличиями, можно заметить интересные метаморфозы — превращение круглого колеса в шестиугольное. Правда, это компенсируется излишней детализацией облика компьютерных персонажей, которые



смотрятся уже не так угловато, как в Interstate'76. Сделает ли это игру интереснее, покажет будущее. На сегодня известно лишь, что она выдвинута в кандидаты на представление стенда фирмы 3Dfx на выставке E3.

СИ

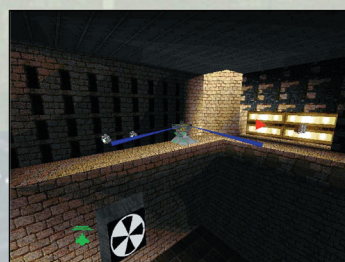
ADRENIX

Четыреста

Сюжет построен в лучших традициях кассовых американских боевиков середины 80-х.

Платформа: PC
Жанр:
шутер от первого лица
Издатель: Playmates
Разработчик: Playmates
Дата выхода: 1998
Интернет:
www.playmatestoy.com

капель валерьянки и счет! Итак, сюжет игры переносит нас в светлое постапокалиптическое будущее, где не забылись еще ужасы ядерной войны, а общество страдает от нашествия кошмарных и смертоносных вирусов. В общем, как у Стругацких («Понедельник начинается в субботу»): «слева человечество доживает последние дни под пятой свирепых роботов, справа людей поработили пришельцы из соседствующей вселенной, милях в двадцати к западу господствуют разумные вирусы. Есть еще области, пораженные разумными паразитами, ра-



зумными растениями и минералами, а также коммунистами. И наконец, за горами есть области, пораженные еще кем-то, но о них рассказывают разные сказки, которым серьезный человек верить не станет...»

Значит так. Мир будущего делится на плохих и хороших. Плохие плодят вирусы, хорошие — ищут противоядие. Человечество редеет на глазах. А глубоко под землей проводится выборочная вакцинация. Ученые 2045 года создали, как они думали, панацею — наркотик **Adrenix**, который должен был прибавлять здоровье и силу и увеличивать сопротивляемость боли. Но лекарство не признали официально, поскольку в большинстве случаев исход лечения был летальным. Одна из компаний, наплевав на общественное мнение, заперлась в бункере, продолжая экспериментировать с людьми. Хотели как лучше, получилось как всегда. Вкопало не тому, результат — игра **Adrenix**. Сюжет построен в лучших традициях кассовых американских боевиков середины 80-х. Главный герой, Scott Griffin, подвергшийся испытанию наркотиком, разыскивает дочь, похищенную террористами.

Среди прочего нас ждут двадцать уров-

ENTERING GOD MODE
MACHINE GUN UPGRADED
ALL WEAPONS...
BLOCK IS LOWERING
BOOM
LASERS DISABLED



ней игры, наполненные взрывами и стрельбой. Планируется многопользовательский режим.

P.S. Ну я же просил ЧЕТЫРЕСТА капель валерьянки!.. И счет за причиненный ущерб.

СИ

BUCK BUMBLE

Пародийная сущность игрового процесса уже сейчас представляется явной.

Платформа: PC, N64
Жанр: 3D-аркада.
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft
Дата выхода: лето 1998
Интернет: www.ubisoft.com



Не знаю

как вы, а я к насекомым отношусь скептически. С некоторым подобием брезгливого отвращения. Не люблю я этих букашек-таракашек. Спокойно могу переносить лишь бабочек, и то в небольшом количестве. А тут ни с того, ни с сего муравьи, комары какие-то... Это я о новой игре от Ubisoft, где нам с вами предстоит исполнить роль... пчелы. Обычной пчелы в синих сапожках и с ультразвуковым бластером в лапках. Достаточно неожиданное решение даже мне, не самому большому фанату наших шестиногих крылатых друзей, представляется в самом ярком свете. Но начнем как положено, то бишь с самого начала.

Ubisoft при создании движка Tonic Trouble потратила не только много сил, но и много денег. И чтобы как-то компенсировать свои расходы, компания решила сделать на основе одного движка не одну игру, несколько. Причем разных. Если Tonic Trouble повествует нам о злоключениях несчастного инопланетянина, то **Buck Bumble** — это...

Даже не знаю как назвать. Симулятор пчелы? Ладно, пусть будет 3D-аркада.

Пародийная сущность игрового процесса уже сейчас представляется явной. Главный герой — это такая упитанная пчелка, которая летает по 3D-мирам, громит своих врагов и выполняет самые разнообразные миссии. Миссии также очень забавны — найти и уничтожить базу недружественных насекомых — что может быть важнее?

Опасности подстерегают пчелу на каждом шагу. Все, что ползает, летает или еще как-то движется, суть самый непосредственный враг. Врагов много, все они необычные и страшные. Где-то на горизонте летает большой жук, из грязи выглядывает гусеница, а прямо впереди летит комар, большой и агрессивный. А бластер на что? Два выстрела — комариные ножки налево, а крылышки, соответственно, направо. Правда, не стоит забывать, что пчела — это все-таки небольшое по своим размерам существо, и обычная улитка напоминает настоящий танк, огромный и непрístupный. Каким-то удивительным образом Ubisoft удалось представить мир глазами насекомого, для которого все обычные предметы кажутся гигантскими,

обычный цветок — деревом, стена дома — громадной скалой.

Поскольку пчела — это часть биологической системы, у нее есть самые что ни на есть биологические функции и потребности. Иначе говоря, вам придется собирать нектар с цветов, который по совместительству является подобием очков.

Никакого моделирования физических законов для полета не существует, то есть пчеле будет передвигаться наподобие истребителя в Descent — вверх, вниз, вправо, влево и всего делов. В принципе, ничего тут особенно сложного и не требуется, игрок будет сам указывать направление полета, а пчела — махать крылышками и лететь в требуемом направлении.

Графически все очень напоминает Tonic Trouble, что уже неплохо. Полигональные фигурки двигают лапками, крылышками — все как в жизни. На данный момент несколько кособоко наложены текстуры. Много тумана. Хотя он большой роли и не играет (все равно пчела летает медленно), тем не менее это выглядит несколько искусственно. С другой стороны, прямо таки огромное количество довольно больших полигональных фигурок несколько не тормозит игровой процесс. Спецэффекты, естественно, на уровне, вспышки плазмы от выстрелов и отражения в воде выглядят очень неплохо.

Системные требования идентичны системным требованиям Tonic Trouble, удивительно, если бы было не так. На всякий



случай скажу, что требуется 3D-ускоритель, хотя, думается, что это и так должно быть понятно.

Что еще? Осталось ждать. То, что игра будет оригинальна, это совершенно точно, высокий технологический уровень реализации сложно было бы не заметить, но вот как все это будет играть, пока не известно. Так что, дорогие любители пчел, муравьев, комаров и прочих тараканов, ждите.

СИ



STRATOSPHERE

Сбывается

Игра будет сделана в жанре фэнтезийной стратегии с примесью экшна.

Платформа: PC
Жанр: стратегия
Издатель: Ripcord Games
Разработчик: Sculptured Software
Дата выхода: 1998
Интернет:
www.ripcordgames.com



мечта... Весна в самом разгаре. Неприступные крепости снимаются с насильственных веками мест и парят в облаках над землей. У добропорядочных граждан срывает крыши. Волею судеб, а точнее, разработчиков игры **Stratosphere**, нас заносит туда, куда Гулливер не летал.

Покинув несколько месяцев назад Acclaim, George Metos принес с собой в Sculptured Software несколько разработок, в том числе «Стратосферу». Игра будет сделана в жанре фэнтезийной стратегии с примесью экшна. В ней нужно будет строить и развивать летающую крепость и управлять этим замысловатым сооружением в бесконечных полетах по фантастическому воздушному пространству. Путешествуя, необходимо собирать энергию и строительный материал, без которых невозможно модернизировать ваш летающий

остров. Спешу огорчить тех, кто думает, что будет безраздельно властвовать над миром облаков. Как бы не так! В этом мире подобных летающих крепостей великое множество. Знай успевай уворачиваться да отстреливаться.

Хотя игра заявлена как стратегия, она скорее напоминает аркадный симулятор летающего острова, напигованного пушками и прочим



«хламом». Надо признаться, демо-версия выглядит довольно приятно. Радуют глаз яркие вспышки на том месте, где еще секунду назад парил враг. Происходит все это в трехмерном мире, пропитанном духом научной фантастики. А все то, что встречается в игре — технология, оружие и прочее — имеет как реальное, так и фантастическое



происхождение.

Вероятно, играть в **Stratosphere** по сети будет очень увлекательно. Трудно сказать, демо-версия мультиплеер не поддерживает. Но на данный момент все внимание создателей отдано проработке сценариев одиночных миссий.

СИ

Страна Игр МАЙ 1998

Андрей КОВАЛЕВ

REFLUX

В потоке

Если уж с чем-то и сравнивать Reflux, то не с C&C/WarCraft, а уж скорее с Myth'ом.

Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Разработчик: Metropolis
Дата выхода: 1998



приходящей в редакцию информации о готовящихся играх мы чуть было не пропустили **Reflux**. Действительно, что можно сказать об очередной real-time стратегии, которая к тому же разрабатывается никому не известной польской фирмой? Да таких стратегий нам ежемесячно обещается множество, причем «китами» компьютерного рынка. Однако чем известнее фирма, тем больше она допускает ошибок, начиная копировать свои собственные успешные проекты (вспомните Westwood). Фирмам, еще не избалованным успехом и жаждущим оттянуть на себя кусочек компьютерного рынка, приходится трудиться в поте лица, выдумывая все новые и новые ходы для привлечения потенциального покупателя.

Итак, будущее. Кто-то с кем-то воюет. Но оставим сюжет в стороне, поскольку новость не в нем, а в том, КАК сделана игра. Если уж с чем-то и сравнивать **Reflux**, то не с C&C/WarCraft, а уж скорее с Myth'ом. Правда, в отличие от последнего, спецэффекты здесь будут значительно «красивше», а трехмерность — трехмернее.

Основные действующие лица, так называемые юниты, для простоты определены авторами как роботы, хотя на самом деле таковыми не являются (звучит интригующе, не правда ли?). У каждого робота можно будет по своему усмотрению изменить любую из трех составляющих его частей: туловище, ноги или нечто непередаваемое под названием «special gizmo», назначение которого пока держится в секрете. Того, другого и третьего вам предложат по восемь наименований. В

результате только из ног и туловищ можно будет собрать 64 бойца, совершенно разных по своим техническим характеристикам. А если учесть дополнительные восемь «сам-знаете-чего», то целых 512 разнообразных юнитов смогут бороздить трехмерные поля сражений. Кстати, ландшафты — те, что на скриншотах, — выглядят довольно реалистично. По крайней мере, для будущего.

Так вот, вернемся к нашему пушечному мясу. В зависимости от того, в каких целях вы будете его использовать, можно будет создать, например, робота слабого, но с быстрыми ногами, или медленного, но обладающего большей выносливостью и огневой мощью. Соответственно, шустрый будет заманивать врагов в ловушки, а тяжеловес — расстреливать их из укрытия. Кроме того, этим неповоротливым роботом можно будет пожертвовать для отвлечения внимания, чтобы нанести противнику предательский удар в спину. Ваш робот продержится достаточно долго для того, чтобы вы успели собрать силы для решающей атаки.

Но, конечно, приведенный пример слишком примитивен, чтобы передать все нюансы игры. Конечно же, роботы не будут делиться только на быстрых-медленных или сильных-слабых. У каждого будут свои преимущества и недостатки. Как и в Virtua Fighter, Metropolis постарались уделить больше внимания тактике и психологии бойцов, нежели силе огня и мощности брони.



Как в любой стратегии, в **Reflux**, кроме боевых действий, предусмотрено управление некоторыми ресурсами. Какими — пока держится разработчиками в тайне.

Ну и естественно, всего этого удовольствия невозможно будет достичь без применения 3D-ускорителей, поскольку вся игра построена на полностью трехмерном движке. Все спецэффекты, территория и юниты просчитываются в реальном времени. Камера, как и в Myth'e, динамична и позволяет произвольно устанавливать угол обзора происходящих сражений, а также вращать карту, приближать и удалять по своему усмотрению отдельные фрагменты.

Последнее, о чем хотелось бы упомянуть, — это возможность записывать успешные (или провальные) миссии, чтобы потом продемонстрировать их всем желающим и поделиться опытом.

Единственное, о чем забыли упомянуть разработчики, — это о точной дате выхода. Что ж, будем ждать.

СИ

Андрей КОВАЛЕВ

MISSION IMPOSSIBLE

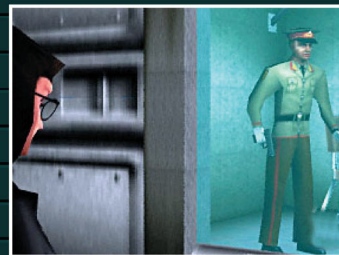
Кто у нас главный супергент всех времен и народов? Правильно, Джеймс Бонд, партийная кличка 007. Между прочим, некоторые из кинозвезд, да и кое-какая публика не согласны с таким положением вещей. Ну, во-первых, он англичанин. Разве может существовать герой, живущий в тупой непроясненной Европе, да еще и обладающий таким гигантским шармом? Несмотря на то, что на протяжении 90 процентов экранного времени о государственной принадлежности персонажей даже и упоминать глупо, тем не менее, извечные подколки а адрес американских спецслужб, видимо, надоедают не только этим самым спецслужбам, но и самим американским зрителям. А посему необходим свой агент, свое кино, свои игры и свой Golden Eye. С фильмом получилось удачно — Том Круз действительно показал все свои шпионские способности и сейчас намерен снимать вторую часть Mission Impossible, таким образом создавая полноценный сериал — конкурент Бондианы. Что до соперника Golden Eye, да еще и на той же платформе, на которой появился шедевр от Rage, конкуренция, пожалуй, даже посильнее.

Впервые мир узнал о существовании проекта **Mission Impossible** еще до момента появления самой приставки Nintendo 64, так что история за это время уже успела обрасти легендами, слухами из достоверных источников, утками, пущенными конкурентами, — одним словом, уже сам факт создания **MI** может послужить основой для неплохого триллера. Несмотря на длительное время разработок и пристальное внимание прессы, о проекте до последнего времени было известно немного, а количество доступных скриншотов можно было пересчитать по пальцам. Вот так и получилось, что вместо **MI** все поклонники приставки бесцельно количество раз рубились в Golden Eye, объявленный намного позже, да вот только появившийся раньше. А о **MI** все успели слегка подзабыть. После годовалой давности preview мы сочли нужным освежить вашу память, поскольку на этот раз игра действительно собирается вскорости появиться. В марте этого года издатели решили поделиться с общественностью новыми фактами об игре.

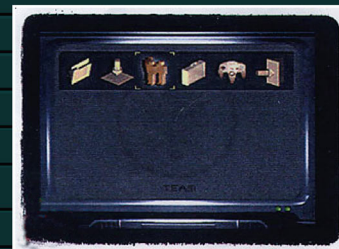
В отличие от Golden Eye (от сравнений куда не уйти), **MI** является скорее симулятором секретного агента, чем игрой класса 3D-Action. Для успешного выполнения заданий будет необходима не только прекрасная реакция и многострельный пулемет, но и кое-что, называемое интеллектом. Игра раскрывает все нюансы сложной и интересной профессии шпиона, позволяя почувствовать весь колорит подпольной работы. Как ни странно, вам придется больше прятаться, чем стрелять, больше скрываться, чем поливать противника огнем. Благодаря совершенно уникальной игро-

вой системе вам удастся по-настоящему ощутить себя среди живых людей, которые способны вполне адекватно реагировать на действия, предпринимаемые героем. Существует огромное количество возможных линий поведения, и именно от выбора действий в

каждой из ситуаций зависит все происходящее далее. К примеру, в самой первой миссии вы уже становитесь перед довольно-таки сложной задачей. Вам необходимо проникнуть на банкет в посольстве, однако пригласительный билет отсутствует. Зато он имеется у некоторых других гостей. И тут уж вам решать, что и как с ними делать. Подождать, пока они выйдут покурить на крылечко, подойти и галантно попросить, подкараулить в туалете, напасть прямо в зале (не рекомендуется) — вы можете делать все, что угодно, и каждый раз результат, разумеется, получится совершенно различным. Даже там, где в свои законные права вступает Action, вам придется вести себя совершенно иначе, чем в других экземплярах жанра. В отличие от Doom, никаких процентов здоровья не существует. Любая пуля, попавшая в тело несчастного агента Итана, может стать последней. Так что от выстрелов вполне стоит уклоняться, а схваток с бандитами противников следует избегать тем более. Но зато благодаря своим прекрасным способностям по незаметному передвижению в пределах любых помещений (умеренно незаметному, разумеется), вы сможете устраивать множество провокаций. К примеру, забросив в коридор, патрулируемый несколькими охранниками, дымовую шашку, вы можете быть почти уверены в том, что склонные к панике солдаты просто перестреляют друг друга, опасаясь, что любая двигающаяся фигура является противником. Вот так, потихоньку, вы и будете продвигаться к намеченной цели. А впереди и спасение заложников, и поиски секретных документов, и участие в разборках между мафиозными кланами, и даже схватки с собственным агентством. В процессе развития сюжета на героя падает подозрение в совершении преступлений против государства, и он сам становится объектом охоты со стороны спецслужб. Сюжет игры почти полностью заимствован из фильма, но каждая из миссий предоставляет игроку право оказывать свое влияние на развитие этого сюжета. Именно ваши действия в каждом из заданий будут определять те события, которые произойдут позже. Почти все персонажи, которых вы встре-



тите на своем трудном пути, будут доступны для общения, причем весьма разностороннего, от выпивания на брудершafft и до сражений с летальным исходом. Имеются и некоторые позиции между этими крайними. В распоряжении секретного агента — целый арсенал оружия и различных технических средств, включая взрывающуюся жевательную резинку из фильма, которую, к примеру, можно будет подsunуть противнику в тарелку с едой. Еще смешнее просто по-дружески дать ее пожевать охраннику. При наличии некоторой доли изобретательности вы даже сможете смастерить маленькую бомбу. В вашем арсенале также будут различные пистолеты, дротники и множество аппаратуры, например, фотоаппарат, спрятанный в солнцезащитных очках. Количество предметов, которые вы можете взять с собой, скорее всего будет ограничено вместимостью кейса, с которым агент ходит на задание, однако возможны и исключения.



MI является скорее симулятором секретного агента, чем игрой класса 3D-Action.

Платформа:
Nintendo 64

Жанр: Adventure/Simulation

Издатель: Ocean

Разработчик: Ocean/Infogrames

Дата выхода: лето-осень 1998

Интернет: www.ocean.com



Для успешного выполнения заданий будет необходима не только прекрасная реакция и многострельный пулемет, но и кое-что, называемое интеллектом.





Главного героя на протяжении всех шести весьма крупных и продолжительных миссий будут сопровождать персонажи, известные по кинофильму. Нет, это не значит, что они будут бегать вокруг на манер Натали из Golden Eye, а просто будут выполнять роль раскрывающих сюжет и подающих ключи. Не слишком уж оригинально, но зато почти всех таким образом удалось пристроить.

Создатели **MI** обещают, что уровень интеллекта NPC на этот раз будет неимоверно высок. Поведение персонажей будет основываться на их эмоциях, а не на показателях зрения, как у большинства компьютерных монстров. Что-то подобное нам обещают преподнести и создатели Jurassic Park: Trespasser, однако там те же самые эмоции будут испытывать куда более тупые динозавры. Что касается людей, то задача Ocean, признаться, очень и очень сложна. В любом случае, думаем, нам не избежать того, что персонажи будут плохо понимать действия героя, особенно учитывая изобретательность нынешнего поколения игроманов. Если же, пойдя по простому пути, авторы просто напихают в игровой процесс тучу триггеров, то ничего интересного из такого решения точно не получится. Сложно говорить об AI до того момента, пока игра не появится. Поэтому лучше подождать.

MI обещает оказаться весьма примечательным продуктом и в графическом плане. Несмотря на очевидное ограничение по количеству текстур, похоже, что Ocean удастся создать совершенно уникальную в этом плане игру. Дело в том, что пейзажи, окружающие героя, необыкновенно хоро-

шо детализованы, просто-таки напичканы объектами, делая картинку необыкновенно яркой. Количество полигонов для персонажей не слишком велико, однако вполне достаточно, чтобы придать их передвижениям вполне осмысленный облик. Думается, численно модели из **MI** все же слегка

превосходят солдат из Golden Eye. Зато в Golden Eye было достаточно много действия, происходившего на открытом пространстве, а вот творение Ocean, по всей видимости, будет предпочитать Action в домашних условиях. Что касается скоростей, то стабильные 30 кадров в секунду нам почти что гарантированы.

Mission Impossible вполне может стать первой игрой, жизнь которой продолжится на 64DD. Ocean, несмотря на то, что официальное решение еще не принято, объявила о том, что вполне вероятен последующий выпуск дополнительных миссий для игры, с новыми персонажами, оружием, врагами и совершенно уникальными сюжетными перипетиями. И это не считая официального продолжения MI, основанного на второй части фильма и намеревающегося появиться на 64DD где-то в конце 1999 года. Что и говорить, уверенность в себе — это хорошее качество. Однако самоуверенность — не слишком



(вот уж наш любимый русский язык!). Ocean связывает с **MI** очень большие планы, и несмотря на очевидный успех первого проекта на приставке N64 — Fighting Cup, компания явно стремится как следует укрепиться на рынке. Проект **MI** интересен не только из-за хорошей фильмовой лицензии, похоже, что игра должна также получиться совсем недурственной. Однако говорить о серьезной конкуренции с Golden Eye... пока немного преждевременно. Все-таки **Mission Impossible** — это очень новый сериал, а Бонд... Джеймс Бонд живет на свете уже давно. Точно также и Rare возможности закопать товарища Итана вместе с Томом Крузом и его киношкой точно не упустит. Нам остается только гадать. В шпионских романах сюжет всегда насыщен всяческими неожиданными поворотами. За то и любим.

COLONY WARS VENDETTA

Сделать к

sequel к неплохой игре — святое дело. Не надо ничего придумывать за-

ново, создавать новые графические engine'ы и проводить мощную рекламную кампанию. Надо просто сказать: «Мы делаем продолжение той самой...» И игровой мир будет в большинстве своем пребывать в восторге. Да и как же иначе, когда Psygnosis объявила о разработке продолжения **Colony Wars**, одного из лучших представителей шутеров на Sony PlayStation за весь прошлый год. Нельзя сказать, что нас ждет что-то необычное, оригинальное и удивительное, но тем не менее **Colony Wars Vendetta** должна оказаться неплохой добавкой к хорошей игре.

В принципе, можно уже сейчас представить **Vendetta** с точностью для мельчайших деталей. Новые уровни, новые корабли, новое вооружение — вот вкратце все, что нас ожидает. Однако на самом деле, этого как-будто достаточно. Начнем, пожалуй с миссий. Ожидается, что их структура будет разветвляться и **Colony Wars Vendetta** можно будет закончить по крайней мере шестью разными вариантами, в зависимости от того, какие действия вы предпринимали в

том или ином месте игры.

Четыре новых истребителя будут различаться некоторыми характеристиками: мощностью защитных полей, оружием и ма-

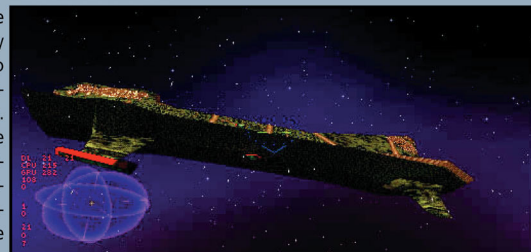


модели — вот то, что нам обещает Psygnosis. В процессе игры вы должны встретиться более 75 различных объектов: истребителей, больших кораблей, космических платформ...

Конечно назвать **Colony Wars Vendetta** оригинальной игрой нельзя, впрочем и add-on'ом тоже. Во-первых, потому что на приставках таких за редким исключением не бывает, во-вторых, графика игры претерпела немаловажные изменения. Так что через сто лет после успешной победы в **Colony Wars** нам предстоит бороздить космические просторы в поисках коварных врагов в **Colony Wars Vendetta**.

Colony Wars Vendetta должна оказаться неплохой добавкой к хорошей игре.

Платформа: PlayStation
Жанр: shooter
Издатель: Psygnosis
Разработчик: Psygnosis
Дата выхода: лето 1998
Интернет:
www.psygnosis.com



TUROK 2

Страна Игр МАЙ 1998

... создатели игры
замахнулись
на революцию ...

Платформа:
Nintendo 64, PC
Жанр: 3D Action
Издатель: Acclaim
Разработчик: Iguana
Количество игроков: 4
Дата выхода: август 1998
Интернет:
www.acclaimnation.com

Змей

и ящериц мало кто любит. Чего в них привлекательного? В то же время полимира увлеченно обожает динозавров. Фактически, тех же ящериц, только очень больших и к тому же вымерших. В то время как г-н Спилберг что-то задерживает пришествие своих виртуальных тварей на экраны компьютеров (пока пробуя силы на аркадном рынке), Acclaim с помощью этих доисторических «звезд» пытается удержаться на плаву и не обанкротиться. Только благодаря игре **Turok**, созданной на студиях фирмы Iguana, компании Acclaim удалось выжить. Что и говорить, от продолжения все ожидают большего. Много большего.

В то время как слава **Turok**, несмотря на гигантский тираж, была несколько потеснена сенсационным успехом Rare'вского **Golden Eye**, Iguana полагает, что с новым творением, носящим банальное название **Turok 2**, и со всеми многочисленными нововведениями в данный продукт ей удастся, что называется, обозначить приход нового поколения игр для Nintendo 64. Так прямо и говорит. Честно сказать, создатели игры замахнулись на революцию — и это в то время, когда **Zelda 64** неумолимо приближается к прилавкам магазинов (если не отложат, то в своем японском варианте игра уже будет продаваться к настоящему моменту), так что о «новом этапе» мы пока говорить не будем. А вот если Iguana удастся превзойти саму себя и сделать что-то поинтереснее первого **Turok**, то, думаю, все мы будем очень рады. К тому же и поиграть в это можно будет уже довольно скоро — где-то в августе месяце. Сюрпризов для нас приготовлено немало.

Для такой игры, как **Turok**, графика — это половина успеха, и вполне понятно, что именно оттачиванию этого игрового элемента программисты Iguana посвятили львиную долю своего времени. **Turok 2** выйдет на картридже объемом в 128 Мегабит (16 Мбайт), вдвое превышающем объем первой части, соответственно мы можем рассчитывать как минимум на удвоение детализации, поскольку количество, да и размер уровней останутся прежними. Восемь миссий, несколько арен с боссами плюс ролики, основанные на движении, звуковое сопровождение и пара-тройка карт для многопользовательских сражений — вот примерный состав, рецепт создания картриджа под названием **Turok 2**. Создатели игры используют на этот раз совершенно новый движок, в который включено множество технологических секретов компании, в том числе и быстро набирающая популярность технология «мягкого» текстурирова-

ния, позволяющая избежать показа на экране «мест склейки» полигональных моделей и таким образом наиболее реалистично и плавно показывающая передвижения персонажей по трехмерному миру. Несмотря на отсутствие официальных заявлений на этот счет, вполне вероятно, что игра будет идти в высоком разрешении, что для жанра и для приставки довольно-таки необычно. Впрочем, если Nintendo 64 способна вытянуть такую детализацию, почему бы второму «Турку» не стать первой подобной игрой, сделанной в HiRes? Что касается скорости, то здесь пока нет точных данных, однако разработчики уверяют, что с этим все в порядке, так как игра без торможения справляется даже с 4-игровой версией. Ландшафты станут намного более детализированы, а набор текстур и даже архитектурные направления будут меняться от одного уровня к другому, так что разглядывание красот в **Turok 2** займет у вас достаточно много времени, доставит удовольствие и наверняка не надоест. Создатели игры говорят, что теперь они могут формировать действительно сложные структуры и возводить комплексные постройки, не ограничиваясь различного рода верандами и обыкновенными однообразными тоннелями. Среди новых графических достижений создатели особо выделяют совершенно уникальные водяные эффекты, освещение в реальном времени (в **Turok** имелись только намеки на это), а также удивительно красивые взрывы. Теперь они будут моделироваться в реальном времени и в зависимости от физических законов.

Пусть и не достигают полной реалистичности, но взрывы в **Turok 2** смотрятся просто великолепно. Тумана будет значительно меньше. Ура! Как вы можете заметить на скриншотах, он не исчезнет совсем, однако теперь не будет так уж явно мешать действию. Что интереснее, так это то, что в некоторых местах разработчики будут использовать эффекты с тумана

ном специально, для создания атмосферы, ну и для того, чтобы герой по возможности ничего не видел. Смелое решение. Неужели Iguana думает, что кому-то после первой части захочется еще немного побыть «Ежиком в тумане»?

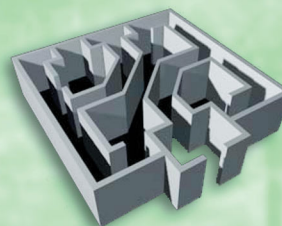
На каждом из уровней будет своя изюминка. К примеру, на первом, в городе Adia, вы будете путешествовать по совершенно разрушенным зданиям, по улицам, на которых свалены горы трупов (эти не будут растворяться в воздухе через две секунды), а в процессе выполнения следующей миссии вы сможете побывать в классическом поселении, как будто вышедшем из древнегреческих мифов.

Вам предстоит узнать, что в **Turok**, оказывается, был сюжет. Имеется он и во второй части. Один мерзкий монстр по имени Primagen случайно проснулся в своей вечной тюрьме под землей, и разбужен он был нашим неосторожным героем, который занимался в это время сжиганием имущества Campaigner'a в близлежащем вулкане. Так вот, рассердился тот на Турка и решил захватить власть над миром. Созвал, используя магические способности (а может быть, обычный сотовый телефон), своих верных соратников и приказал освободить его. Для чего необходима малость — уничтожить особые руны, сдерживающие своими чарами монстра в его заточении. Со свойственной всем невоспитанным людям привычкой лезть не в свое дело, наш герой принимает идиотическое решение помешать свершиться трагедии и пытается остановить прислужников Primagen'a. Достоин комиксов, из которых на экраны телевизоров **Turok**, собственно, и попал. Ну ладно, черт с ним, с сюжетом.

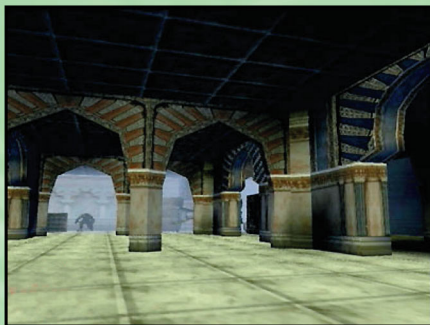
Основная заслуга Iguana в данном случае заключается в том, что разработчики оставили в игре динозавров. Более того, значительно разнообразили их войско. И, что еще важнее, заставили



Для такой игры, как
Turok, графика — это
половина успеха



Сергей ОВЧИННИКОВ



их выглядеть и передвигаться более реалистично. Так как на сей раз Iguana использует собственный метод анимации, основанный на скелетных моделях вдобавок к motion capture, динозаврики на экране выглядят почти как живые. Только разве что слишком яркие. К процессу восприятия добавляется также и упомянутые мягкие текстуры, заставляющие хищников передвигаться с особой грациозностью. Что касается остальных врагов, то и у них дела обстоят неплохо. Количество полигонов несколько возросло, а солдаты теперь будут по-разному реагировать на попадание в различные части тела, на манер Golden Eye. Что ж, мысль неплохая и в целом-то забавная, но заставляет задуматься о кризисе идей в команде разработчиков. Также увеличится и разнообразие оружия, которое будут носить при себе ваши противники. Арсенал же самого героя также в значительной степени изменится. В **Turok 2** будет доступно порядка дюжины видов оружия, причем на этот раз создатели игры намерены уменьшить количество супероружия, делавшего первую час-

ть не очень интересной.

На новую ступень вознамерился подняться AI. Наряду с улучшением качества звука разработчики также планируют поднять планку искусственного интеллекта (не удивляйтесь, просто за все эти вещи отвечает в машине N64 один и тот же процессор — центральный). Динозавры научатся разумно атаковать, а солдаты отныне смогут более эффективно патрулировать окрестности, при необходимости созывая своих напарников. Монстры станут быстрее двигаться, научатся наносить молниеносные удары, прятаться от опасности и станут по-настоящему коварными тварями. Разработчики из Iguana утверждают, что несмотря на кажущуюся косметичность данных преобразований, нововведения окажут значительное влияние на игровой процесс.

В явном стремлении переплюнуть Golden Eye создатели игры включили в **Turok 2** сначала режим для двух игроков, а потом, изрядно повозившись над движком, добавили и режим для четверых. Более того, как и в Golden Eye, дело здесь не ограничилось только стандартным deathmatch'ем, и количество опций для многопользовательской игры достаточно велико. Во-первых, вы сможете коллективно проходить уровни и даже участвовать в целой кампании, совместно прорывая путь к победе. Также вы сможете разделяться на

команды и играть друг против друга на особых картах, или же вообще участвовать в боевых действиях по принципу «каждый сам за себя». Еще интереснее должен быть режим охоты, когда игроки пытаются поймать беглеца, задача которого заключается в том, чтобы выжить. У жертвы нет оружия, зато к спине прикреплена огромная мишень. Мило, ничего не скажешь. В коллективных действиях, для внесения наибольшего разнообразия во многопользовательский режим, смогут участвовать несколько совершенно различных персонажей. Из числа шести воинов, у каждого из которых имеется свой набор характеристик скорости передвижения, здоровья, силы и прочих, каждый сможет выбрать себе героя по вкусу. В **Turok 2** имеется также и некоторое количество секретных персонажей, причем они отличаются совершенно уникальными способностями и необычным внешним видом.

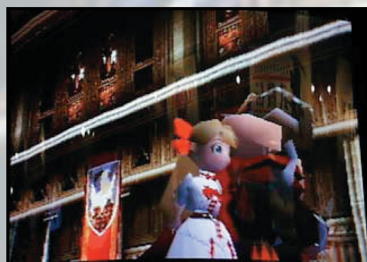
Несмотря на то, что революционности в игре пока не видно, за туманом неопределенности уже совершенно точно стоит вполне достойный представитель жанра. Вопрос в другом — смогут ли динозавры заменить в наших сердцах элегантного англичанина в смокинге и с пистолетом. Посмотрим.

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

На Playstation

Brave Fencer
все-таки скорее
игра, нацеленная
на модных
подростков.

Платформа: PlayStation
Жанр: Action/RPG
Издатель: Square
Разработчик: Square
Дата выхода: июль 1998
Интернет:
www.squaresoft.com



нет Zelda и не будет. Но зато у Sony есть Square, которая не упустит случая выпустить игру в любом из самых популярных сегодня жанров. И именно это издательство, которое уже попробовало себя и в драках и в стрелялках (осталось им еще только и гонку сделать) теперь решило попытаться счастья в новом для себя жанре action/RPG. Взяв себе в качестве примера для подражания как раз ту самую Zelda, Square теперь готова предоставить нам ее «вариант» и для PlayStation, чтобы владельцы этой приставки не почувствовали себя ущемленными.

Итак, в этой игре вам посчастливится побывать в роли молодого воина Musashiden, которому придется в очередной раз побороть силы зла и стать супергероем. В отличие от всех предыдущих игр этой компании в жанре RPG, события **Brave Fencer** будут происходить в полностью трехмерном мире, по своему виду напоминающем нечто навеянное работами Nintendo на своей 64-битной приставке, только немного круче. Эта крутизна, однако, проявляет себя совсем

не в качестве графики, которая пока состоит из великолепных пейзажей, по которым ходят какие-то наборы квадратов, а в общем настрое игры. С одной стороны она, как и Zelda, выглядит довольно по-детски, но с другой, **Brave Fencer** все-таки скорее игра, нацеленная на подростков. Кроме этого, во всем виде игры присутствует тот неподражаемый шик, который отличает Square'овские игры от всех остальных. Тут тебе и великолепно подобранная цветовая палитра, и умелая игра с освещением и прозрачностью — в общем, все, на что сегодня способна PlayStation в руках хороших программистов.

Сам же игровой процесс будет несколько отличаться от привычных нам стандартов Square и скорее напомнит популярную сегодня трехмерную бегалку-



прыгалку, но только с мечом и магией. В игре, естественно, будет множество уровней, заканчивающихся гигантскими боссами, множество разнообразных врагов и головоломок — в общем, все, чего мы ждем от игр этого жанра. Стоит отметить, что с **Brave Fencer Musashiden** у Square сегодня связано множество надежд. Она не только надеется прорваться со своим произведением на рынок игр этого жанра, но и сделать из **Brave Fencer** целую серию. И если судить по реакции посетителей токийской выставки игр, то можно смело сказать, что у Square это скорее всего получится. А сами же мы сможем об этом судить только в июле, когда эта игра должна будет появиться на полках японских магазинов. Вот только Zelda на PlayStation все равно не выйдет.



TIME CRISIS 2

Аркадные

сегодня мы все пока находимся в большом восторге от продолжения Time Crisis ...

Жанр:

Стрелялка с пистолетом
Платформа: **PlayStation,**
Игровые автоматы
Издатель: **Namco**
Разработчик: **Namco**
Дата выхода: начало 1999
Интернет: www.namco.com



игры, то есть те, которые разрабатываются для игровых автоматов, никогда не отличались особым разнообразием. Из года в год одни и те же компании пичкают нас либо драками, либо гонками, либо стрелялками, тем самым как бы удовлетворяя все основные потребности игроков. В такой ситуации сделать что-либо новое им становится все труднее и труднее. Но Namco в этот раз постаралась на славу и создала такую игру, которой, кажется, сегодня нет равных в своем жанре. К счастью для одних и к несчастью для других, продолжению революционной стрелялки **Time Crisis**, которое только что поступило в залы игровых автоматов, удалось-таки в этот раз потешить в глазах критиков все аналогичные произведения на эту тему от других компаний. И вот почему.

На сегодняшний день при разработке игр для автоматов разработчики просто обязаны следовать одному неписаному правилу — игра должна быть рассчитана как минимум на двух игроков. Первый же **Time Crisis**, как вы помните, не отвечал этому требованию. Namco учла свою ошибку и исправила ее. Теперь все, что вы делали в первой игре в одиночку, можно про-



делать и вместе с напарником. В версии для игровых автоматов это стало возможным благодаря применению сразу двух экранов, а в версии для приставки, скорее всего, придется делить экран пополам, но игра того стоит. Все дело в том, что всего лишь добавив в **Time Crisis 2** еще одного игрока, разработчики кардинальным образом изменили весь игровой процесс. Кроме того, что вам теперь придется следить, чтобы ненароком не

убить друг друга, игра постоянно толкает вас на совместные действия, что в конце концов и превратило интересную идею в законченный продукт. К сожалению, а может, и к счастью, все остальное в игре осталось как прежде. Игра опять идет на время, а для перезарядки и в целях обороны вам придется нажимать на кнопку, тем самым перемещая себя в укрытие. Искусственный интеллект врагов, а также и



напарника при игре в одиночку, все также оставляет желать лучшего, и все также вам на протяжении всей игры придется использовать только один вид оружия. Но, тем не менее, сегодня мы все пока находимся в большом восторге от продолжения **Time Crisis**, и будем надеяться, что к моменту выхода этой игры на приставке наш восторг не иссякнет.

СИ

WORLD GRAND PRIX

Сделать

World Grand Prix обещает быть очень необычной игрой со всех точек зрения.

Платформа:

Nintendo 64

Жанр: гонки

Издатель: Video System USA

Разработчик:

Paradigm Entertainment

Количество игроков: 2

Выход: июль 1998

Интернет:

www.paradigm.com



настоящий симулятор гонок Формулы-1 на Nintendo 64 вовсе не просто. Одна из основных проблем состоит в том, что чтобы вместить на картридже все положенные трассы, болиды, создать реалистичную физическую модель, да еще сделать первоклассную графическую оболочку, свойственную для большинства игр на N64, придется приложить не только много сил, но и немало изобретательности. Тем не менее вряд ли мы разочаруемся в очередном творении от Paradigm Entertainment. **World Grand Prix** обещает быть очень необычной игрой со всех точек зрения.

17 трасс сезона 1997 года, 21 пилот от знаменитых одиннадцати команд Формулы — это только вершина того айсберга, кото-

рый обещается Paradigm Entertainment к июлю сего года. Прежде всего **World Grand Prix** должен войти в историю игровой индустрии как один из самых реалистичных представителей симуляторов гонок Формулы. Обещанная физическая модель должна превзойти все ожидаемые представления. Технические характеристики боли-



дов от разных команд, их практическая реализация, даже скорость обслуживания машин в питстопах будет соответствовать реальности 1997 года и позволит вам почувствовать себя, в качестве участников драматических событий, разыгрывавшихся в то время.

Графическое оформление должно оказаться настоль-



ко привлекательным, что возможность затмить прекрасную F1 Racing Simulation'97 от Ubisoft, представляется как очень вероятная. Даже сейчас все выглядит очень красиво: трассы, пейзажи и полигональные модели болидов. Особенно радует качественное исполнение кабин, которым разработчики симуляторов Формулы почему-то уделяют не так много внимания, как хотелось бы.

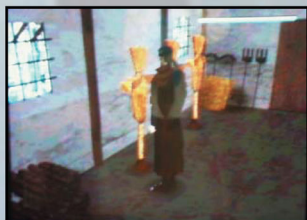
Итак, графика, реализм да еще и дополнительные возможности джойстика от N64, который позволит реализовать некоторые необычные функции управления машиной на трассе — все это вместе должно воплотиться в **World Grand Prix'97**, игре, которую стоит ждать.

СИ

ENIGMA

... одна из немногих игр, сюжет которой навеян реальными историческими событиями.

Платформа: PlayStation
Жанр: Приключение
Издатель: Koei
Разработчик: Koei
Дата выхода: май 1998
Интернет: www.koei.com



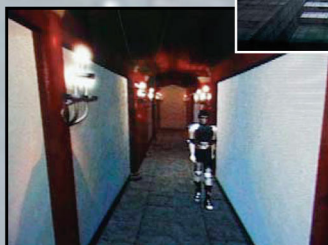
Лавры

Resident Evil и Final Fantasy 7 не дают спокойно спать многим компаниям. И многие компании, которые до последнего момента не создавали подобных игр, не удержались от соблазна скопировать все то, за что мы полюбили серию страшилок от Capcom и последнюю Final Fantasy. Да и вообще, тот бурный рост, который за последние 2 года ощутили эти два издательства (в особенности Square), заставил многих по-новому посмотреть на свою роль в индустрии видеоигр. Сегодня, как никогда, стало ясно, что без расширения, если так можно выразиться, номенклатуры выпускаемой продукции компаниям уже не добиться высоких прибылей. И одной из первых фирм, решивших перенять удачный опыт Square, стало такое же культовое издательство Koei, прославившееся в свое время своими историческими военными стратегиями. Первым их опытом по расширению своих горизонтов стала довольно удачная драка Dynasty Warriors, в которой принимали участие герои из других игр этой компании. Теперь же пришла очередь RPG и приключенческих игр. В первом жанре компания готовит нам красивую трехмерную ролевую Zill O'11, напоминающую Final Fantasy 7, а во вто-



ром — игру под названием **Enigma** (Тайна), которая подозрительно похожа на Resident Evil.

Итак, **Enigma** — это первая приключенческая игра от Koei и одна из немногих игр, сюжет которой навеян реальными историческими событиями. Ничего странного в этом, собственно говоря, и нет. Все дело в том, что основатель компании просто помешан на истории и постоянно пытается вплес-



ти реальных героев средневековья в современные игры. Так уже было с Romance of the Three Kingdoms и Dynasty Warriors, а теперь будет и в этой игре. К сожалению, пока не ясно, будут ли в **Enigma** принимать участие все те же персонажи, что и в других играх компании, но одно уже можно сказать точно — новый проект Koei пока выглядит просто великолепно. И пусть сегодня уже никого не удивить полигонными персонажами, наложенными на статичные декорации, в **Enigma** разработчикам удалось создать действительно радующую глаз графику и, в особенности, анимацию персонажей. В общем, если вам нравится RE, то вам



понравится и эта игра. Кроме всего прочего, даже управление в ней будет абсолютно идентично RE, что сможет порадовать фанатов. В остальном же, эта игра полностью оправдывает свое название и является для всех нас такой же загадкой, как и для вас. Но разгадать ее нам придется уже очень скоро, и тогда мы надеемся снова вернуться к этому интересному проекту.

СИ

CHOROQ 64

Основным отличием **ChoroQ** от остальных игр подобного жанра и направленности является возможность игрока принимать участие не только в выборе машин, но и в процессе их создания.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: Гонки
Издатель: Takara
Разработчик: Takara
Дата выхода: лето 98
Интернет: www.takara.co.jp

Если вам

нравился Mario Kart, если вы равнодушны к многоигровым баталиям на микромашинах, если вы просто играете на Nintendo 64 и страстно желаете продолжить общение с прикольными экземплярами жанра гонок, то очередное творение Takara предназначено для вас.

Сей шедевр во всей своей красе и одиночестве был показан на Токийской выставке игрушек на стенде вышеупомянутой компании, и не то чтобы остался незамеченным, а просто не стал огромным событием на выставке. Соответственно, фурора и сверхпопулярности ждать от этой игры не приходится. Однако, вне всяких сомнений, игра получится весьма интересной.

Основным отличием **ChoroQ** от остальных игр подобного жанра и направленности является возможность игрока принимать участие не только в выборе машин, но и в процессе их создания. Иными словами, дизайн автомашин (картингов и прочего колесного инвентаря) возложен ленивыми создателями игры, по большей части, на играющего. Разумеется, про-



цедурa custom'изации машины заключается не только в выборе ее окраски. Можно еще менять шины, двигатели, рессоры и множество крупных автодеталей. Разумеется, от этого будут меняться характеристики машин, однако кардинальных различий между ними все равно не будет — это вам не симулятор. Результаты продуктивного труда можно сохранить в memory pack или же на диск 64DD (когда этот аксессуар появится).



Графически **ChoroQ** представляет собой сильно усовершенствованный Mario Kart, по красоте вполне сравнимый с аналогичным Rare'вским шедевром Diddy Kong Racing. Разумеется, 30 кадров в секунду без тумана. Трассы обещаются не слишком длинные, в большинстве своем они будут заасфальтированы. В добавок ко всему игра, похоже, будет поддерживать особый шлем виртуальной реальности, который разрабатывает в настоящее время Takara. Устройство будет схоже со стандартны-



ми шлемами типа iGlasses и VFX1, однако может быть отнесено, скорее, к следующему поколению шлемов. Ничего конкретного, тем не менее, на эту тему пока представителями фирмы не сказано. Игра появится на японских прилавках в начале июня, а в Америке выйдет, по всей видимости, осенью.

СИ

PARASITE EVE

Долгожданная игра на проверку оказалась ничем иным как Resident Evil'ом с пошаговыми боями.

Жанр: Приключение/RPG
Платформа: PlayStation
Издатель: Square
Разработчик: Square L.A.
Кол-во игроков: 1
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.squaresoft.com

124



Начнем с признаний в любви. Четыре года назад мне впервые пришлось столкнуться с одним из самых значительных произведений, когда-либо созданных в мире видеоигр, грандиозной ролевой игрой Final Fantasy 3 (Final Fantasy 6 в Японии). С тех пор и началась моя любовь к играм от Square. И этой любви не помешал ни уход Square от



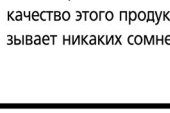
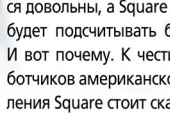
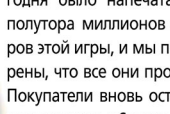
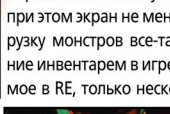
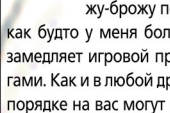
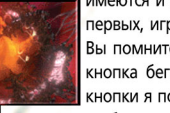
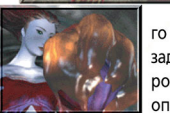
Nintendo к Sony, ни выпуск намного уступающей своей предшественнице теперь уже такой знаменитой Final Fantasy 7. Даже такие, извините, проходные проекты компании, как Front Mission Second, Chokobo Mysterious Dungeon или просто ужасная Front Mission Alternative (прости нас, читатель, за то, что мы купились на обещания разработчиков и поместили эту игру в рубрику Хит) не смогли поколебать во мне веру в то, что эти трудности у компании временные и все еще будет хорошо. Но проблема с игрой от Square состоит в том, что за долгую свою историю компании удалось создать себе такой яркий имидж, что каждый их новый проект волей-неволей привлекает к себе пристальное внимание критиков и покупателей. Иными словами, все они затем продаются гигантскими тиражами, причем вне зависимости от их реального качества. И этот факт уже наводит на мысль, что мы перестали реально оценивать их творения, а стали всецело полагаться на доброе имя этой компании. Этот феномен известен уже давно, и ярчайшим примером такого искажения действительности в глазах покупателей служит, скажем, серия спортивных игр от Electronic



Arts, которая ежегодно становится лидером продаж, несмотря на свои недостатки, или, например, знаменитый Mortal Kombat и его бездарное ответвление в виде MK Mythologies, которое за счет своего имени оказалось на пике популярности. Но с **Parasite Eve**, к счастью, не все так плохо. Не пугайтесь, это не MK Mythologies от Square и не что-то на уровне Front Mission Alternative, но все же... Поймите меня правильно. Зная заранее, что к созданию этой игры были привлечены огромные финансовые ресурсы, которые были потрачены на покупку новейшей техники и лучших Голливудских мас-

теров по спецэффектам, и что над ее воплощением в жизнь работал сам продюсер всей серии Final Fantasy, мы ожидали от RE что-то такого, чего раньше никогда не было. А в результате, после знакомства с этой игрой, невольно ловишь себя на мысли, что все это мы где-то уже видели. И видели мы это совсем недавно.

Итак, долгожданная «Паразитка» на проверку оказалась ничем иным как Resident Evil'ом с пошаговыми боями. Те же плоские декорации, по которым ходят такие же полигональные персонажи, те же мутировавшие монстры и простенькие головоломки, и толь-

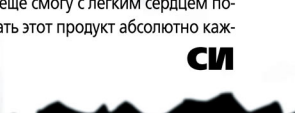
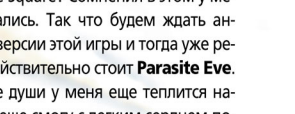
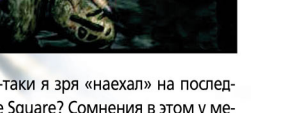
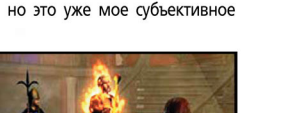
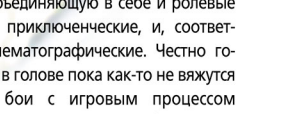
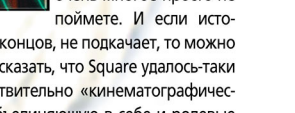
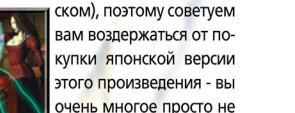
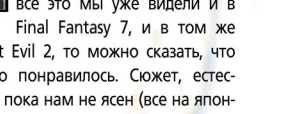
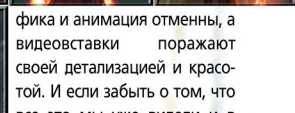


ко легкий налет японской RPG заставляет нас хоть как-то отделить этот продукт от нашумевшего еще пару месяцев назад второго RE. Сами же ролевые моменты опять-таки ничем особенным не отличаются от остальных RPG компании Square. Ну ладно, бог с ней, с этой оригинальностью, у **Parasite Eve** имеются и другие проблемы. Во-первых, игра слишком медленна. Вы помните FF7, в которой была кнопка бега? Так вот, в **PE** этой кнопки я пока не нашел и вот хо-жу-брожу по разным интерьерам, как будто у меня больные ноги. Еще более замедляет игровой процесс сами бои с врагами. Как и в любой другой RPG, в случайном порядке на вас могут напасть монстры. В **PE** при этом экран не меняется, но время на загрузку монстров все-таки тратится. Управление инвентарем в игре похоже на применяемое в RE, только несколько хуже. Но все же,

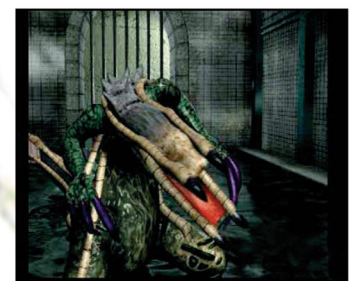


с **Parasite Eve** Square вновь попала в точку и сделала настоящий хит. По крайней мере, в Японии уже сегодня было напечатано более полутора миллионов экземпляров этой игры, и мы просто уверены, что все они продадутся. Покупатели вновь останутся довольны, а Square опять будет подсчитывать барыши. И вот почему. К чести разработчиков американского отделения Square стоит сказать, что качество этого продукта не вызывает никаких сомнений. Гра-

PS



фика и анимация отменны, а видеовставки поражают своей детализацией и красотой. И если забыть о том, что все это мы уже видели и в Final Fantasy 7, и в том же Resident Evil 2, то можно сказать, что нам это понравилось. Сюжет, естественно, пока нам не ясен (все на японском), поэтому советуем вам воздержаться от покупки японской версии этого произведения - вы очень многое просто не поймете. И если история, в конце концов, не подкачает, то можно будет смело сказать, что Square удалось-таки создать действительно «кинематографическую RPG», объединяющую в себе ролевые моменты, и приключенческие, и, соответственно, кинематографические. Честно говоря, у меня в голове пока как-то не вяжутся пошаговые бои с игровым процессом Resident Evil, но это уже мое субъективное мнение.



А может все-таки я зря «наехал» на последнее творение Square? Сомнения в этом у меня пока остались. Так что будем ждать англоязычной версии этой игры и тогда уже решать, чего действительно стоит **Parasite Eve**. Но в глубине души у меня еще теплится надежда, что я еще смогу с легким сердцем порекомендовать этот продукт абсолютно каждому игроку.

СИ

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

Адреса магазинов ассоциации, в которых вы можете приобрести «Дона Капоне», указаны на задней обложке журнала

Кнопка вызова внутреннего меню: заключение альянсов с другими донами, перевод денег, конфигурация системы, сообщения, советы...

Сообщения обо всех важных событиях в городе (судя по потерям Морган, засланный снайпер-провокатор уже вовсю начал работать...)

Гордость и отрада семьи Клеркузо: четыре казино, приносящих по \$4,000,000 в неделю каждое, и стриптиз-клуб, дающий \$3,500,000 чистыми

Местный аналог службы 911: пара стрелков с Кольтами и грововщик с пулеметом Томпсона; любые проблемы решаются за три выстрела...

Птица-тройка по-чикагски: бронированный «Кадиллак» ударной группы с шофером (стекла опускаются — грововщики, знаете ли, имеют дурную привычку на полном ходу пострелять по чужим курьерам)

Дополнительный тренировочный центр (слишком долго ждать, пока рекруты доберутся от основной базы, а кроме того, с двумя центрами набор пошел значительно быстрее)

Еще один снайпер, не менее доблестно прикрывающий южный подход к району казино

Активный гангстер (грововщик, посланный на разведку на границу с Морганом — надо бы выяснить, успел ли он перевести большинство своих заведений в нелегальные конторы; заодно и курьеров постреляем немного...)

Выбранного грововщика можно (1) просто куда-нибудь отправить (перейдет в атаку, если по пути заметит чужих гангстеров), (2) указать статичную или движущуюся цель для атаки, (3) отправить в какое-нибудь нейтральное или принадлежащее конкурентам заведение выбивать деньги (при виде грововщика согласятся платить хозяева даже самых дорогих гостиных в центре города), (4) замаскировать под агента ФБР (сказывается высокая степень влияния в этом Бюро — результат грамотного распределения взяток) и (5) поставить в патруль

Вышибала на пенсии, служит приманкой для незаметных до первого убийства киллеров (умрет первым, успев предупредить снайпера)

Снайпер, доблестно прикрывающий восточный подход к району казино

Снайпер, выставленный на всякий случай с северной стороны развлекательного центра (пока на севере никакого дона еще нет, но чем черт не шутит...)

Мирный коттедж, умелыми руками превращенный в вооруженное укрепление (стоит \$100,000 в неделю, но свои деньги отработывает с лихвой — вот и сейчас поможет поприжать киллеров с тыла)

Подосланный Морганом отряд из пяти киллеров (двигаются в сторону центральных казино, видимо хотят поохотиться на курьеров или накрыть контору по обналичиванию)

Еще одно вооруженное укрепление (только что построили, бывшая кофейная лавка)

Скучающий вышибала (именно он и обработал лавку, из которой уже сделали укрепление; еще немного постоит, и надо бы его отправить на дальнейшие подвиги...)

Пара тотализаторов и один массажный салон, открытые в здании городской клиники (врачи теперь точно не соскучатся)

Снайпер, оберегающий клинику от незваных посетителей лучше любой сиделки (простреливает сразу четыре улицы)

Вышибала, несущий боевое дежурство на случай визита воров со стороны реки

Контора по обналичиванию выручки — любимое место встречи курьеров из близлежащих заведений (у входа дежурят двое мрачных налетчиков; а то ходят тут, понимаешь, всякие...)

Снайпер, также несущий дежурство у конторы по обналичиванию

Местный район красных фонарей (бывшие прачечные, переоборудованные под VIP-залы)

Три коттеджа, снабжающие пиво полгорода (маленький пивной заводик и два подпольных бара)

Окно найма новых гангстеров (с такими умопомрачительными доходами нам доступны все девять профессий подпольного мира: вышибалы и стрелки, налетчики и снайперы, воров и киллеры, грововщики, террористы и шоферы)



Информация о выбранном гангстере и доступные команды (нужны только в начале игры, потом научитесь обходиться несколькими кликами мыши :)

Деньги (\$642 миллиона — это ой как много!)

Доходы от рэкеты и нелегального бизнеса (от обычного рэкеты поступает всего миллионов пять, основная же часть идет от игорных заведений и бутлегерства)

Таблица распределения доходов и степени влияния среди четырех государственных ведомств: армии, ФБР, Сената и полиции (свое они уже получили, так что теперь все доходы отправляются прямоиком на наш банковский счет); армия снабжает вас новейшим оружием, ФБР — информацией о планах конкурентов, Сенат принимает нужные вам законы, а полиция время от времени устраивает облавы на чужой территории...



Фирма «1C»

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1C: Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1C»:

123056, Москва, а/я 64,
 ул. Селезневская, 21
 тел. (095) 727-92-57,
 факс (095) 281-44-07
 admin1c@1c.ru
 www.1c.ru

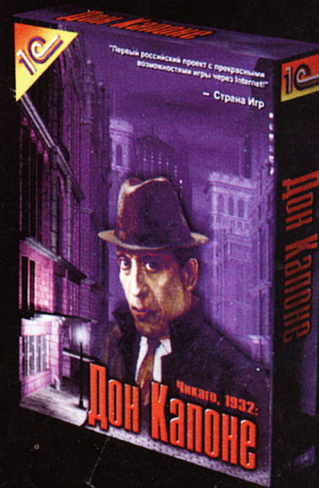


Byte Enchanters Oy
 www.byteenchancers.net



Snowball Interactive
 www.snowball.ru

Чикаго, 1932:
Дон Капоне



WORLD CUP 98

Со времен

Игра является очередным новаторством Electronic Arts.

Платформа: PC, Sony PlayStation, Nintendo 64
Жанр: спортивный симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts
Интернет: www.ea.com

Достоинства:

Практически все в игре сделано необыкновенно качественно, может быть, и без особенных наворотов, но, тем не менее.

Недостатки:

Очень мало изменений.

Резюме:

Самый лучший симулятор футбола на данный момент.

V 1.5
S 1
I 4.5
G 1.5
O 1
A 0.5

7

FIFA Road to World Cup 98 Electronic Arts прочно утвердилась в качестве лучшего создателя футбольных симуляторов. И это было вполне справедливо. Великолепная графика, качество игрового процесса и, что самое главное, реализм, подняли игру на недосягаемую для многих разработчиков высоту. Но останавливаться на этом Electronic Arts не желает, и потому теперь нам предстоит оценить по достоинству очередное творение фирмы **World Cup 98**.

Как несложно понять из названия, игра разворачивается вокруг соревнований за Мировой Кубок. И это, кстати, основное отличие **World Cup 98** от FIFA Road to World Cup 98. На самом деле игра эта представляет собой нечто типа add-on'a, что является к тому же очередным новаторством Electronic Arts. Графики и игрового процесса коснулись очень немногие изменения, но среди них стоило бы отметить достаточно важные.

Объектом внимания авторов игры остался все тот же чемпионат по футболу во Франции 1998 года. Соответственно все команды, существующие в реальном мире, есть и в **World Cup 98**. У каждой из них есть свои характеристики, которые представлены хоть и грубо, но весьма наглядно. Такие, например, как сила ударов, качество пасов, скорость и защита (последнее подразумевает под собой, скорее всего, вратаря). Сравнивая команды, я с ужасом убедился в том, что бразильская сборная лучше российской примерно в полтора раза... Стоило бы предложить Electronic Arts в следующей игре серии футбольных симуляторов сделать еще больше характеристик при чем для каждого игрока индивидуально. Было бы еще неплохо, если бы они после тренировок или в ходе чемпионата реально изменялись... Но чем мечтать впустую, лучше еще раз обратиться к многочисленным достоинствам **World Cup 98**. У каждого игрока есть свое лицо-текстура, которая порой вызывает вполне уместные ассоциации с реальностью, но, конечно же, несколько «близнецов» обнаружить среди всех команд можно.

Моделирование разнообразных погодных условий приближает игровой процесс к действительности. Причем некоторые из них влияют на игру самым непосредственным образом. Влияют, правда, весьма ограниченно.



обычно ухудшают какие-то характеристики команды, в результате чего игроки начинают медленнее бегать, чаще промахиваться и т.д.

Три уровня сложности в игре в достаточной степени отличаются друг от друга. Если на самом простом игра вообще требует к себе совсем немного внимания, то на самом сложном — процесс забивания мяча в воро-

та превращается в невыносимую пытку. Среди новых настроек, появившихся в меню, следовало бы отметить регулируемую скорость игрового процесса. Фактически это тоже выбор игровой сложности, но вместе с тем результат этого выбора не может не удивлять. Как-то так повелось, что умение компьютера тормозить — это настолько устоявшаяся вещь, что о ней не стоит и думать. Но когда игровой процесс, к примеру, можно ускорить до некоторой степени, причем в футбольном симуляторе, все это вызывает очень неожиданный эффект. Выбор стратегии также осуществляется очень схематично и не вполне точно, но в игре он имеет первостепенное значение.

После всего этого начинается игра. Говорить тут почти нечего: реализм он и есть реализм. В принципе, происходящее на футбольном поле практически ничем не отличается от FIFA: Road to World Cup 98, но в то же время какие-то изменения коснулись и этой части игры. Во-первых, на несколько порядков проще стало управлять своей командой.



Мгновение спустя мяч влетит в ворота

Необыкновенно отзывчивое управление позволяет сделать вам именно то, что вы хотите. Те, кто играл в подобные симуляторы футбола, наверняка поймут важность этого замечания. «Стрелки» да три клавиши — в них заключены многочисленные команды, комбинации, точные движения игроков. Ушли в прошлое игры-монстры, в которых, для того чтобы забить гол, приходилось задействовать всю клавиатуру, но такой гибкости и эффективности управления вы наверняка еще не видели ни в одной игре.

Уже сейчас Electronic Arts удалось избежать многочисленных недостатков, касающихся gameplay. Вспомните, например, такой случай. Игрок отнимает мяч и бежит с ним к воротам противника. Внезапно на его пути возникает некое препятствие, и мы, пытаясь удержать мяч, резко поворачиваем подвального нам игрока. Он в последний раз бьет по мячу, разворачивается и бежит в другую сторону. Один. Мяч же переходит к противнику, который только этого и ждал. В **World Cup 98** игрок повернет в другую сторону только с мячом, сколько бы времени ему на это не пришлось бы потратить. Это чрезвычайно логично и необыкновенно удобно. Отныне мы не в панике соображаем о том, как бы подольше удержать мяч, как бы игрок его не выпустил, а думаем об общей стратегии, контролируя только самые важные удары и перемещение игроков на поле. Все крайне просто. Отнять мяч, ударить по воротам, дать точный пас — это сможет даже тот, кто впервые решил попробовать свои силы в симуляторе футбола.

Очень реалистично ведут себя вратари. В **World Cup 98** они наконец-то перестали вы-



Так мы отнимаем мяч

полнять декоративные функции и принимают самое непосредственное участие не только в защите ворот, но и в самой игре. Правда, иногда вратари ошибаются...

Как все это выглядит? Несколько лучше, чем FIFA: Road to World Cup 98, но в общем-то почти также. Неискушенный игрок обычно восклицает: «Как по телевизору!», и, в общем-то, почти так оно и есть. Свободное переключение необыкновенно интеллектуальных камер прямо в игровом процессе дарит прямо-таки необытное количество возможностей для визуального наблюдения за ходом игры.

Но главное, разумеется, не это. Главное — это сами игроки, сходство которых с реальными людьми достигает умопомрачительных высот. Стоит только посмотреть, как убивается С. Овчинников, пропустивший очередной мяч, как он бьется головой о землю... Одно это способно привести в восторг любого геймера. А как приятно иной раз долбануть по ноге зарвавшегося вратаря, просто потому что хочется посмотреть, какое сальто он сделает на этот раз. Красная карточка, конечно же, обеспечена, но это неважно. В любом выигранном матче, самое приятное заключается в наблюдении за игроками из команды противников, которые уныло бредут по краю поля в раздевалки, стараются не смотреть на своего вратаря, машут руками с досады и не отвечают своим болельщикам.

Звуки, как обычно, восхищают. Голоса профессиональных комментаторов звучат действительно профессионально, а то, что они говорят, иной раз стоит послушать. Вопли публики, крики игроков — все это создает са-



Сколько горя на лице этого парня...

мые благоприятные впечатления.

В общем и целом от очередного спортивного симулятора от Electronic Arts складываются самые благоприятные впечатления. В общем-то даже нельзя ничего большего пожелать компьютерному футболу. В общем-то все действительно сделано очень качественно и единственный недостаток касается лишь совсем малого количества изменений, которые произошли со времен FIFA 98. Хотя и недостатком это можно назвать лишь условно. С другой стороны все сделано просто превосходно: графика, звуки, интерфейс, интерес, который вызывает **World Cup 98** — все на самом высоком уровне.

СИ

Альтернатива:
FIFA: Road to World Cup 98

[HTTP://WWW.CAMELAND.RU](http://www.cameland.ru)

SWARM

Время от времени охватывают нас грусть и тоска, мир кажется серым и унылым. Работать не хочется, общаться тоже. Сплин.

Можно было бы попробовать окунуться в ту самую необычную и яркую виртуальную реальность, которую создают для нас компьютерные игры. Но что-то не хочется думать, планируя производство военной техники в стратегиях, или пытаться вникнуть в тонкости запутанного сюжета какого-нибудь квеста. Даже перспектива выслеживания ламеров в лабиринтах Quake представляется излишне интеллектуальной задачей. Вот он, вечный русский вопрос — что делать? Как вернуть себе энергию и радость жизни?

Есть, есть средство и на этот случай. Ненавистники компьютерных игр придумали уничтожительное (по их мнению) название для игрушек подобного типа — «спинно-мозговики». Да, простота их действительно требует быстрой реакции и гибких пальцев, но является ли это недостатком? Конечно, если с утра до ночи заниматься только непрерывным истреблением неисчислимых полчищ врагов, то недолго превратиться в некий придаток к мыши. Но изредка оттянуться таким образом можно, тем более что простота в этих играх, как правило, сочетается с очень неплохим, радующим взгляд исполнением. Иначе продать подобное творение было бы затруднительно.

Рассматриваемое нами чудо природы обещает стать одним из достойных представителей в этом жанре. В нем есть все — очевидность манипуляций, красота графики, простое и динамичное управление, классный звук, тонны оружия и тучи врагов. А главное — непрерывное, захватывающее действие. Сядешь поиграть на пять-десять минут, пройдешь пару уровней, потом еще пару, еще, еще... Бог ты мой, так и до рассвета недалеко! А на что ушло время? На тупую стрельбу. Но все равно хорошо! А еще лучше то, что мы смогли опомниться на восьмом уровне, а то так и статьи-то писать некогда будет.

Ну да начнем по порядку. Несмотря на твердое убеждение, что игра без сюжета не игра, а пустая трата времени на не пойми что, отсутствие оного в этой игрушке мы прощаем. Действительно, какая разница, почему главному герою (кстати, имя у него все же есть — Rawl Masteson) понадобились эти синие кристаллы, сбор определенных числа которых и составляет текущее задание на уровнях. Не волнует и то, кто заставил его заниматься этим высокоинтеллектуальным делом. Да и знать, кто эти страшные, но симпатичные враги, тоже, в конце концов, не обязательно. Откуда они взялись и что им надо? Все равно к концу игры не останется ни одного. Главное — ты один, а их ну очень много. И это хорошо! Смысл игрового действия и правда нес-

колько примитивен и однообразен — хватай все, что на радаре обозначено синими точками, и отстреливай то, что красными, а после того как приятный женский голос объявит о прохождении уровня, бросайся в ворота и... все по новой. Только враги круче и оружие помощнее. И так более чем сотню раз! Ну а что еще нужно-то??? Не решение же, не к ночи будь помянуто, паззлов и квестов.

Графика. Ну, что тут можно сказать? Технический прогресс идет в правильном направлении. Чудные псевдотрехмерные монстры, выдержанные в стиле всяких жителей морских глубин типа трепангов, радиолярий, нерисов, звезд и тому подобных созданий. Панцири округлой формы, покрытые многочисленными шипами. Маленький, но удачный вид которого меняется в зависимости от выбранного оружия. Возникает даже иллюзия его объемности, поскольку он не статичен и время от времени на виражах покачивает крыльями. Повсюду разбросаны многочисленные бонусы, сильно облегчающие жизнь, и бо-

таются



Чуть сдвинул ее в направлении движения корабля — и он ускорился, чуть повел влево или вправо — кораблик быстро развернулся. Торможение происходит мгновенно. Более того, даже сменить направление движения на противоположное можно за долю секунды. Но по-настоящему вы оцените удобство управления, когда окажетесь в гуще врагов — расправиться с десятком тварей, атакующих со всех направлений, можно буквально за пару секунд. Только бы оружие было подходящее.

А надо сказать, что с оружием дела обстоят хорошо. Мы успели увидеть до обидного мало разновидностей, но даже они радуют своим разнообразием. Базовая пушка слаба, но патроны к ней не кончаются. Были еще некий красный лазер (существенно большей мощности) и одна пушечка, покрывающая дождем из снарядов сектор в семьдесят-восемьдесят градусов. Против скопленного противника прямо по курсу просто идеально. Ну и на сладкое бомбы — бросил такую и пол-экрана очистилось от всех недружественных объектов. Попасть ею, правда, по первости тяжело. Но настоящий профессионал... Всего же доступны десятки видов средств уничтожения.

Враги выглядят достойно. Самое главное, их ОЧЕНЬ много. На радаре иногда все настолько плотно залеплено красными точками, что целевые объекты и не различить. Плюс ко всему не чужда монстрам простейшая кооперация и взаимопомощь — пока одни таскают вожака для вас энергетические кристаллы, другие их конвертируют. Да и спрятаться транспортники норовят в гуще неподвижных, но опасных своих собратьев. Так что есть в игре и место для простейших тактических хитростей. Но только простейших — жанр обязывает!

Звук и музыка. Приятно и стильно. Бодрая «космическая» музыка удачно создает требуемую атмосферу непрерывного действия. Звуковые эффекты не поражают разнообразием, но очень приятны.

Вообще отличительной чертой этой игры является ее тотальная доброта. Хорошо все. Редко это стало встречаться и поэтому не отметить подобное нельзя. Казалось бы, миниатюрная, легкая по определению игра, а сделана тщательно, с любовью к нам, игрокам. Эх, столпам индустрии такой бы поход...

Альтернатива:
Raptor, Xenon

В нем есть все — очевидность манипуляций, красота графики, простое и динамичное управление, классный звук, тонны оружия и тучи врагов.

Платформа: PC

Жанр: аркада

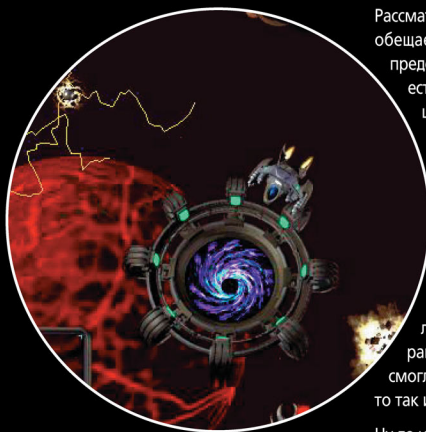
Издатель:

Reflexive Entertainment

Разработчик:

Reflexive Entertainment

Требование к компьютеру:
P-90, 16 Mb RAM, Win 95 или NT
Интернет: www.reflexive.net



Чудные псевдотрехмерные монстры, выдержанные в стиле всяких жителей морских глубин типа трепангов, радиолярий, нерисов, звезд

Достоинства:

Качественная графика, высокий динамизм.

Недостатки:

Общие для жанра.

Резюме:

Прекрасная игра в стиле «перебей их всех».

6

V 1.5
S 1
I 2
G 1
O 0.5
A 0



STAR WARS: REBELLION

Страна Игр МАЙ 1998

Rebellion
получился игрой
не без
странных.

Платформа: PC
Жанр: стратегия
Издатель: LucasArts
Разработчик:
Coolhand Interactive
Требования к компьютеру:
P-100, 16 Mb RAM,
4X CD-ROM, Win'95.
Количество игроков: 2
Интернет: www.lucasarts.com

Достоинства:

«Звездные Войны», стратегия, real-time. Много приятных возможностей, солидная проработка игрового процесса, почти идеальная сбалансированность.

Недостатки:

Условность и упрощенность некоторых игровых элементов, принесенных в жертву быстротечности реального времени, примитивное графическое оформление.

Резюме:

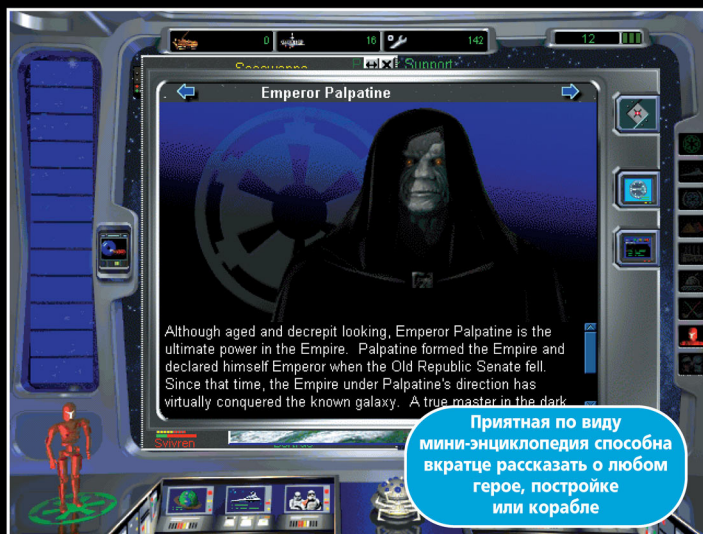
Стратегия для поклонников «Звездных Войн».

6,5

Начинать

разговор на этот раз придется с грустного известия о том, что непонятно откуда выплывший «Титаник» буквально за пару месяцев успел по сборам превзойти прежний шедевр «баксомании», всеми любимые старые «Звездные Войны». Самый разудалый и веселый фантастический фильм конца семидесятых в конце девяностых был потоплен ужасающей по реализму и совершенно нереальной, той же самой фантастической мелодрамой. Чем Star Wars отличается от Titanic? Ведь фильмы показали, что романтика не выходит из моды, сколь бы нереальной или фантастичной она ни была. А страсть к размерам в кино вполне естественна. Как в далеком 1977 году все с трепетом смотрели на кадры «Это не луна, а космическая станция», так и в 1998-ом публика рыдает при виде воссозданного до мельчайших деталей потерянного символа века техники, века превосходства машины над человеком. Ну а мы, обычные люди, в жизни которых так не достает настоящего драматизма, находим его в кинозале, за мониторами компьютеров и даже в книгах (Представьте себе, некоторые их до сих пор читают! И с удовольствием).

LucasArts раскачивалась целый год. Ровно через год после официально поставленной первой даты выхода **Rebellion** (март 1997), игра появилась на полках магазинов, примерно с таким же опозданием, как и все остальные последние «звездные» проекты компании. Стратегию о Star Wars хотели, наверное, все поклонники фильма, и игр, конечно, тоже. В то время как LucasArts, прекрасно понимая конъюнктуру рынка, не ограничивала свои игры исключительно коллизиями на Светлой стороне силы, идея о прорисовке глобального конфликта между Империей и Восстанием очень долго не находила ответа у компании. LucasArts очень бережет свои сюжеты, так как понимает, что бесконечное их количество вплетать во Вселенную нельзя, это может разбить целостность истории, за всеми перипетиями которой следит сам Джордж Лукас, разрешая или запрещая определенные повороты. За двадцать лет существования фильма на свет появилось всего-то около двух или трех десятков романов на тематику Star Wars, что для стандартно развивающегося в геометрической прогрессии шоу-бизнеса просто чудовищно мало. Сериалы Star Trek или BattleTech



Приятная по виду мини-энциклопедия способна вкратце рассказать о любом герое, постройке или корабле

уже, кажется, насчитывают сотни произведений. Так что впихнуть львиную долю сюжетной линии в одну игру — дело рискованное, однако, как оказалось, для Лукаса вполне реальное. **Rebellion** получился игрой не без странных. Не только сюжетно интересной, но и прибавляющей несколько занимательных идей в копилку мировой индустрии. Единственная проблема в глубине. Но обо всем по порядку.

Сюжетно действие игры начинается с момента окончания четвертого эпизода Star Wars, то бишь самой первой киносерии. «Звезда Смерти» уничтожена,

нее, именно в этом временном промежутке создателями игры удалось создать максимум различий между политикой двух противостоящих сил. Если Восстание в основном старается пользоваться дипломатическими ходами, склоняя жителей систем на свою сторону, то подобные действия со стороны Имперских сил выглядели бы просто глупо. Можете себе представить: Дарт Вейдер прилетает на планету, его встречают местные жители. Ну а он, медленно и лениво левитируя в воздухе, читает им лекцию о преимуществах Имперской системы построения эконо-



Основу атакующей силы флота Империи составляют эти слабые, но многочисленные истребители

секретная база повстанцев на Явине разоблачена и Восстание наконец-таки приобрело массовую поддержку порабожденных миров Империи. Наверное, место действия (временное, разумеется) выбрано наиболее удачно, как только это было возможно. Во-первых, имеется простор для действий практически всех героев фильма, что было бы невозможно, помести создатели **Rebellion** действие в Новую Республику, но, что еще важ-

мики. Принцесса Лея в это время душит своего будущего мужа, Соло, за то, что тот провалил миссию. Люк с Императором сидят в баре и обсуждают за бутылочкой портвейна международное положение. Представили? Так вот, для начала скажите спасибо LucasArts, что она такого не сделала. Хотя, вообще-то идея интересная...

Коротко **Rebellion** можно охарактеризовать так: глобальная стратегия интриг и дипломатии с заметной примесью экономики и боевых действий. Начав с весьма скромных по возможностям планет и небольшого флота (в

Сергей ОВЧИННИКОВ



случае с Империей все же довольно-таки приличного), вам придется распространять влияние своей «политической заразы» на максимально большое количество систем, в которых имеются как полезные приобретения, так и планеты откровенно бедные. У каждой из сторон в начале имеются свои преимущества и недостатки. Повстанцы очень коммуникабельны, многие их герои являются хорошими дипломатами и поэтому быстро способны уговорить население практически любого мира вступить в их Альянс. Однако по военной мощи Империя их на голову превосходит. Соответственно для Восстания максимальной задачей является создание эффективно действующей инфраструктуры, базы ресурсов и их переработки, и постройка большого флота, способного хоть что-то противопоставить Разрушителям Империи.

Что касается сторонников Императора Палпатина, то у них изначально имеется наиболее выгодная позиция с точки зрения военной доктрины, однако поддержка даже имеющихся в распоряжении Империи миров не гарантирована. Население сметено известиями о крахе проекта «Звезды Смерти» и уже не боится выступать против своих хозяев. Еще более жесткие меры вызывают значительное недовольство в сочувствующих Повстанцам мирах. С этой точки зрения положение Империи весьма сложное. Стоит где-нибудь подавить восстание силой (а как же еще это делается?), как к Восстанию отходит сразу несколько весьма перспективных планет. Интереснее всего, что если вы играете за Повстанческий Альянс, таких замечательных переходов можете особенно не ожидать.

Каждая из планет в игре характеризуется несколькими параметрами, из которых, собственно, и проистекает ее

не

все планеты будут для вас открыты, поскольку кое-какие из них принадлежат к числу неразведанных, однако в большинстве цивилизованных и урбанизированных систем они характеризуются показателями ресурсов и энергии. Что касается ресурсов, то в **Rebellion** имеется явное упрощение этого параметра. Это все равно что деньги, ресурс один, и существует он в двух видах — переработанный и «сырой». Шахты добывают один, а фабрики перерабатывают его в другой. Вот, собственно, и все. Соответственно, полностью закрываются сфе-

дук - та», внешний вид которого нам предсказательно не показывают, вы можете производить все что душе угодно, от тех же самых шахт и заводов до космических кораблей и (!!!) соединений гвардии. Конечно, любому маразму есть предел, но мне кажется, что здесь заветная планка преодолена. Заметьте, тренируем именно за ресурсы, а не за деньги. Это что-то вроде товарных отношений получается, хотя что я удивляюсь, ведь дело было «давным-давно в далекой Галактике».

Второй параметр у планет связан с их энергетическим потенциалом. Тут тоже можно, покопавшись, найти немало забавных моментов. Дело в том, что не только ресурсы могут определять ваши возможности. Каждому из сооружений, построенных на планете, для нормальной работы требуется некая доля ее энергетических запасов, которые в игре строго ограниче-

ны. Это чтобы не строили себе суперпорты, неприступные крепости, сотни судововерфей и пр. и пр. Стремление обуздать фантазию игрока вполне похвально, однако не кажется ли уважаемым господам из LucasArts, что и это немного не ссытывается с концепцией StarWars в частности и здравого смысла в целом? Ну смотрите, допустим, что все постройки на планете работают на ветряной энергии (во-первых, экология не страдает, а во-вторых, действительно, где-то в книгах были некоторые упоминания о таких источниках энергии во Вселенной StarWars). Строим электростанцию, основанную на ветряках. Они вращают и «поглощают» ветер, и тот, представьте, становится слабее. Поэтому больше, чем десяток таких станций (а каждая обслуживает постройку), мы строить не сможем. Иначе крутить не будут — они весь ветер забирают. Хотя, может быть, это для них места не хватает? Одним словом, неувязочка.



ры торговли, производства товаров, разнообразия необходимых средств и поиск планет с редкими представителями таблицы Менделеева. Честно признаюсь, я даже не знаю, ругать за это LucasArts или не стоит, поскольку будь в игре еще и множество разнообразных ресурсов, управлять такой машиной межпланетного государства, еще и параллельно заботясь о караванах, ценах на общем рынке, космических пиратах, наемниках, не забывая

при этом о спаде в добыче цинка на рудниках Кесселя, было бы не под силу никому, даже самому многозадачному игроку. Что называется, экономика — это не наше дело. Мы же политики. О чем это мы? Да, о ресурсах. На каждой из планет ресурсы вычислены весьма наглядным способом: их виртуально выкопали и сложили в кучки на экране планеты.

Количество кучек соответствует возможному темпу производства. На каждую кучку можно поставить шахту (ну, рядом), а для каждой шахты неплохо бы построить фабрику. Вот, примерно, вся экономическая тактика. Интереснее всего то, что принцип тут один — чем больше, тем лучше. Так вот, из кучек и того самого «переработанного про-

Дипломатия — не самый сильный аргумент Империи, но почему бы не попробовать?



ценность. Эти характеристики показывают на способности миров к глобальным строительствам. Первоначально



Из новостных экранов можно узнать обо всем, что вы успели проворонить в реальном времени. Оно, кстати не останавливается даже на время чтения

Еще одно весьма странное явление заключается в ограниченности потребностей в энергии зданиями. Все они, как детдомовские близнецы, требуют совершенно одинаковых энергетических ресурсов, что попросту поражает. Ну как могут наручные часы жрать электроэнергию столько же, сколько холодильник? Помолчим в знак признательности дизайнерам. Им бы сценарии комедий сочинять, а не серьезные игры. Я все понимаю, в каком-нибудь С&С я бы не только простил подобные недостатки, но и скорее всего не обратил бы на них внимания, но ребята! Вы сделали глобальную серьезную вещь, и подходить к ней придется со всей строгостью.

Герои в **Rebellion** играют весьма странную роль. С одной стороны, без них игровой процесс совершенно невозможен, ибо они, собственно, его и составляют. Но вот поведение героев вызывает легкое недоумение. Персонажи осуществляют практически полностью всю дипломатическую сторону игры, причем именно эта сторона, как правило, и захватывает большую часть вашего времени (ну не возиться же с кучками и энергией, в конце концов!). Каждый из персонажей обладает определенным набором параметров, таких как боевые навыки, умение контактировать с людьми, умения шпионажа, способности лидера, познания в великой Силе. Соответственно распределяются и классы героев — дипломаты, бойцы, командиры, шпионы. Все почти как в ролевых играх, за исключением того, что собственно управлять героями вы никак не можете. Все, что доступно — отдать приказ и примерно указать смысл действий — агитация, саботаж, поиск партнеров, и так далее.



Надо сказать, что некоторые из персонажей необыкновенно важны, и более того, очень по-

лезны, в то время как остальные просто являются мало-полезным грузом, который навряд ли способен оказать вам достойную поддержку. Таких мелких для хоть какой-нибудь эффективности придется отправлять на задания группами и даже толпами. Что и говорить, сочетания действий сильных ге-



беженства, особенно когда от персонажа требуется выполнение дипломатической миссии за тридевять земель и

Главное достоинство игры — знакомые планеты, знакомые миры, знакомые имена. Этого у **Rebellion** не отнимешь

роев (таких как Люк, Лея, Мон Мотма) вообще представляются почти идеальными. Единственное, чего не надо делать, так это посылать свои основные силы на очень рискованные задания в стан врага. Освободить их из плена потом будет весьма и весьма трудно. Периодически у героев просыпаются странные желания, навеваемые сюжетной линией, согласно которым то Люк отправляется учиться к Йоду, то

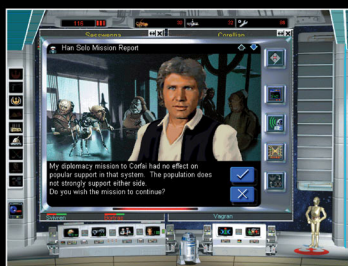
когда он, почти достигнув ее, все бросает.

Главное достоинство игры и одновременно основной ее недостаток заключается в стиле ведения игрового процесса. Для глобальной стратегии реальное время является весьма неординарным подходом, заставляющим, во-первых, игрока напрягать все свои силы, постоянно борясь с компьютером, который, в отличие от него, все и всегда успевает, а во-вторых, позволяет достичь невероятной глубины, чувства полного погружения в мир, созданный авторами. Что здесь можно сказать: могло быть намного хуже. Мы могли получить клон С&С, а в результате все же наткнулись на достаточно серьезную попытку «наезда» на МОО. Чуть упрощенную, более ориентированную на действие, менее расслабленную и созерцательную, но хорошую, добротную попытку. Но играть тяжело, поскольку необходимо постоянно держать в голове не только все свои действия, которых одновременно может предприниматься до нескольких десятков, но и помнить названия всех планет, подвластных вам, их местонахождение на карте, а также примерные списки построек на них. Оконная система, употребленная Coolhand в игре, безуслов-

Хан Соло внезапно отмораживает себе все, что можно. Герои в таких случаях (а они не так уж и редки, Coolhand и LucasArts не поспешили на сюжетные приукрашивания), просто бросают все дела, которыми они были заняты, и отправляются по своим делам, не обращая на ваши пожелания никакого внимания. Надо сказать, что подобный эгоизм доводит до



Коррелианский сектор, вне зависимости от расклада игры, остается одним из самых важных. Не верите — почитайте романы



но, не является шедевром. Несмотря на ряд весьма полезных функций (по типу Drag & Drop), окна постоянно мешаются и не позволяют быстро и эффективно манипулировать объектами. Масштабирование не позволяет, и это служит еще одним гвоздиком в крышку гроба интерфейса. Зато в игру включена отличная мини-энциклопедия о «Звездных Войнах», и это очень приятно. Еще приятнее то, что практически во всех окнах при необходимости появляются ссылки на эту энциклопедию.

Rebellion принадлежит к тому классу игр, в которые нелегко научиться играть, для этого потребуются весьма значительный период времени, наверное, около полутора-двух часов. И даже после этого поддержание темпа игры (слава Богу, хоть имеется переключатель скорости течения реального времени от очень медленного до чудовищно быстрого) потребует от вас множества усилий. Со временем, с появлением новых героев и доступных планет стратегия приобретает вообще характер медленного помешательства. И не играйте на больших картах по двести планет. Свихнетесь. Кто вас потом лечить будет?

Наиболее интересно сделанным элементом игры являются космические бои, происходящие в кубике пространства в полном 3D. Не стану распространяться о графических достоинствах режима. Ну, убого. Это не самое главное. Особенно интересны большие сражения, которые будут происходить в игре через значительное время после начала. Именно в таких сражениях проявляется вся стратегическая часть игры. Вы можете расставлять корабли, отдавать им приказы, советовать придерживаться определенной тактики в бою. Более того, помимо крупных кораблей, в сражениях принимают участие и истребители, что еще более разнообразит тактику. Стоит также отметить, что корабли Империи и Восстания весьма различны по характеристикам, и в то время как флагманы у повстанцев слабы, истребители на порядок превосходят имперские. С точностью до наоборот у Империи. Режим весьма интересен, и поэтому советую никогда не пропускать битв (можно их просто выкинуть из игрового процесса, просто просчитывая итоги столкновения — компьютер в данном случае почти не жульничает).

Графически игра ничего из себя не представляет. Кроме нескольких весьма симпатичных анимационных вставок в стандартной стилистике StarWars, никакими яркими элементами игра не «страдает». Картинки с героями нарисованы из рук вон плохо, сама игра идет исключительно в разрешении 640*480, что как-то странно воздействует на настроение. Иногда не замечаешь, а порой это просто безумно раздражает. Планетки, панели, справочные экраны — все это вполне достойно замечательного художественного пакета, называемого Paintbrush. Единственное, что придает игре яркость — это кадры событий, сделанные на весьма приятном и действительно профессиональном уровне. К сожалению эта дополнительная графика никакой смысловой нагрузки не несет и читается обычной строчкой текста в окне новостей. Ну а то, что C3PO и R2D2 сделаны всего лишь ящиком для электрон-



ной почты и тупым комментатором действий, вообще обижает как их самих, так и игрока. Вообще-то из них можно было бы сделать отличных персонажей, вместо того, чтобы дополнять хилый список героев (а особенно у Империи) какими-то почти неизвестными именами, эпизодическими персонажами из кино.

Возможностях multiplayer я говорить не стану. Если у кого-то имеется желание провести десять-двенадцать часов на линии подряд, стараясь одолеть противника не компьютерного, а живого (да еще и такого же терпеливого) — пожалуйста. Именно для таких фанатов создатели игры и сделали multiplayer. Себя к таким отнести не могу. Откуда взять столько сил?

Звук экстракласса. В смысле музыка. Звуча как такового в игре нет вообще, если не считать попискивание дroidов и выстрелы кораблей. Ну а мелодии Джона Уильямса спасают атмосферу уже не первой игры по мотивам фильма. Ничего нового, правда, нам услышать не удастся, просто оркестровки на этот раз особенно удались.

Rebellion — это дань фанатам. Вы хотели что-то типа MOO, но по StarWars? Пожалуйста, получите и не жалуйтесь. Играйте и благодарите. **Rebellion** оказался хорошей игрой, но совсем не такой, какую мы ждали. Какую ждал я. Поэтому несмотря на высокое место в списке тех «ядов», что ежедневно убивают кучу моего времени, меня новое творение нового тандема LucasArts-Coolhand слегка разочаровало. Да что там слегка — весьма прилично. Игрушка-то простовата. Нет в ней особенной глубины, как в MOO. Да и изюминки нет. Ощущение пребывания во Вселенной StarWars, конечно, присутствует, но оно слабовато. В Jedi Knight оно, пожалуй, посильнее. Вот, собственно и все. Поиграйте, вам должно

понравиться. Но не советую надеяться на бурю восторга и двести-триста часов непрерывного игнания. Умеренно хорошее настроение — это все, что вам может дать **Rebellion**.

Альтернатива:
Master of Orion 2, Pax Imperia 2

СИ

REDLINE RACER

PC

Новое творение команды Criterion Studios способно привлечь внимание любого, даже самого искушенного в Voodoo игромана.

Платформа: PC

Жанр: мотогонки

Издатель: Ubisoft Entertainment

Разработчик: Criterion Studios

Требования к компьютеру:

P-133, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM,

видеокарта, совместимая с

Direct 3D или 3D-акселератор на

базе 3Dfx Voodoo.

Количество игроков: до 8

Интернет: www.ubisoft.com

Достоинства:

Приятная графика, поддержка широкого спектра 3D-акселераторов, большое количество достаточно интересных трасс.

Недостатки:

Непроработанная физическая модель, нулевая реалистичность поведения мотоцикла на трассе.

Резюме:

Неплохая гонка на мотоциклах. Даже для аркады чрезвычайно проста и незатейлива.

5,5

V 2
S 1
I 0.5
G 1
O 1
A 0

Когда в раннем детстве мне пришлось частенько падать с велосипеда (ну с кем такого не случилось), на садины и шишки я почти не обращал внимания. Но вот чувство обиды на непослушного железного коня было весьма и весьма сильным. Как же преданный четырехколесный друг мог так сильно подвести? Чуть позже стало ясно, что надо просто снять с «Дружка» лишние два колеса, но тогда-то как было обидно! В **Redline Racer**, боюсь, вам не раз придется вернуться к старым временам. Ну а если в детстве вы не катались на велосипеде, то пережитое за рулем виртуального мотоцикла вполне сравнится с испытанными многими ощущениями.

Новое творение команды Criterion Studios, у которой традиционно движки получаются несколько лучше, чем игры, способно привлечь внимание любого, даже самого искушенного в Voodoo игромана. Новый движок Criterion способен в буквальном смысле поразить воображение. Разумеется, при наличии соответствующего оборудования, рекомендуемого на уровне Pentium II с приличным 3D-акселератором. Требования, правда, несколько преувеличены, и игра при наличии этого самого акселератора совершенно спокойно идет и на более младших моделях процессоров. Главное достоинство движка заключается в его способности моделировать полностью трехмерную трассу гонок, создавать из полигонов все, включая и окружающие ландшафты. Здесь нет «одного уровня трехмерных декораций», как во многих гоночных играх, или двух таких уровней, здесь все — одна сплошная трехмерная декорация. Без обмана. Но с ограничениями. Несмотря на все вышесказанное, авторы игры посчитали, что давать свободу передвижения мотоциклу преждевременно и нелогично, и потому ограничили дорогу целым рядом непреодолимых препятствий, задев или въехав на которые, водитель мотоцикла непременно и неизбежно свалится обратно, сопровождая инцидент сумасшедшими воплями и длинным красивым полетом в облаках. Доброта разработчиков просто-таки не знает границ.

Н а

деле же все куда прозаичнее. Трасса просто «вырублена» в ландшафте и представлена перед взором участника в виде узкой полосы, в пределах которой двигаться разрешено, а также, всего остального, не менее трехмерного скарба, который разрешено лишь наблюдать. Еще в него можно врезаться с последствиями, читаемыми несколькими строками выше. Но хватит об этом. Двигаемся дальше.

Трасс на этот раз нам в распоряжение предоставлено немало. После легка разочаровывающего в этом аспекте Sega'вского Manx TT, подобное обилие радует. Особенно когда проходит достаточное количество времени, чтобы ознакомиться с этими трассами. Никто в команде Criterion не поработал лучше, чем дизайнеры. Некоторые из трасс не только технологически красивы, но еще могут показаться интересными и действительно грамотно построенными. Достаточно интересны и места, по которым проходят гонки — от дремучих лесов, почему-то всегда на закате, до типично американских карьеров и заснеженных долин. Добавьте к этому популярный среди дизайнеров пляжный мотоциклетный спорт, и вы быстро поймете, что не хватает только российского бездорожья. К сожалению, не все трассы так уж хороши.



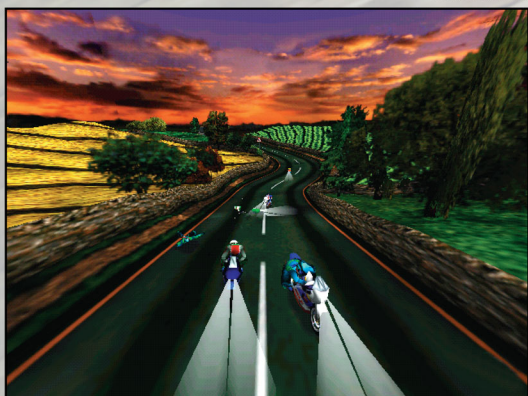
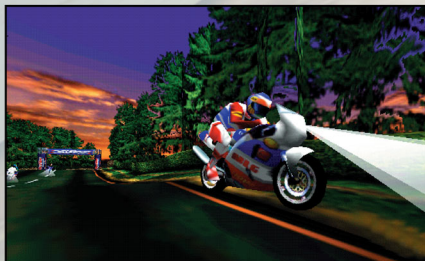
Некоторые из них порядком надоедают уже к концу первого круга и, разумеется, не вызывают никакого желания вновь участвовать в соревнованиях. Наряду с очень простыми трассами, на которых, кроме закругленных плавных поворотов, особых опасностей и не встретишь, встречаются такие замысловатые, что даже один круг проехать по ним — большой подвиг. Некоторые дизайнерские решения, к примеру, ограждение кусков пляжа фанерными щитами, нельзя назвать удачными. В то же время разнообразие гонки вполне сносно обеспечивается другими более уместными препятствиями: крупными камнями, пригорками, сложными поворотами. Распределение освещения можно без колебаний назвать выдающимся. Каждая трасса освещена по-разному, как солнечным, так и искусственным светом. Однако и здесь есть небольшие накладки. К примеру, ночная трасса таковой совершенно не выглядит, поскольку



ку на ней и без света фар совершенно все видно. Разумеется, красоты окружающего мира так разглядеть легче, но зачем в этом случае было устраивать на ней ночь? Неужели только ради того, чтобы показать звездное небо?

Релизм. Самое слабое место игры. Этого самого минимального реализма, соблюдения хотя бы нескольких физических законов, в **Redline Racer** не хватает даже на аркадную гонку. И речь даже не идет о том, что мотоцикл представлен создателями игры единым целым (и поему поворачивает всем «туловищем»). И даже не о том, что мотоциклист, выплетающий при столкновении из седла, выглядит как игрушечный солдатик, с ножками-ручками враспыху. И даже не о том, что после свалки все, радостно поминая на экране, получают в распоряжение новый мотоцикл и нового героя. Но почему, спрашивается, результатом наезда на маленькую кочку является крупная катастрофа, а от полуминуты катания бок о бок с каменной стенкой ограждения ничего подобного не случается? Почему если тебя толкнули сбоку, мотоцикл разворачивается и спокойно едет в обратную сторону? Почему управление ежесекундно заклинивает? Почему от наезда мотоцикла на картонный щит первый улетит куда-то в космос, а второй даже не шелохнется? Знате, если бы такие ляпы случались один раз за гонку, или два раза, это можно было бы простить и даже не замечать. Но каждые десять-пятнадцать секунд... Я лично смертельно обижен.

В **Redline Racer** очень красивая графика. Причем даже близко к возможному реальному виду подобных трасс она не подходит. Это мультик, очень красивый мультик, выполненный по самым современным технологиям. Каждая часть трассы просто кричит об этом. Таких деревьев не бывает. Скалы слишком правильные, как раз такие, какими их рисует воображение. Солнце слишком яркое. Трава слишком зеленая. Точек и зерен текстур не видно не видно, но зато повсеместно распространено приевшееся сплывание. Даже сама дорога не выглядит настоящей. Во-первых, она слишком чисто вымыта. Во-вторых, разметка на ней чересчур ровная. Облака выплыли прямо из Mario 64. Только здесь они плоские. Снег. Этот эффект сделан невероятно красиво. Даже кажется, что в комнате, наполненной мерными шуршаниями вентилятора и хрипением винчестера, становится свободнее, свежее. Откуда-то как будто возникает живительный ветерок. Но это ненадолго. Одно дурацкое столкновение, медленно исчезающее в неизвестность секунды, отведенные мотоциклу до очередного checkpoint'a — и впечатление пропадает. Кстати, с секундомером в игре тоже что-то неладно. Именно на начало гонки, когда вам предстоит наибольшее



шее число столкновений и неожиданных поворотов, добросовестный отсчетчик времени дает наименьшее количество драгоценных секунд. И попробуй тут успеть до заветного синего столба. Зато чуть попозже, в случае удачного преодоления первых checkpoint'ов, времени становится сколько угодно. Доходит и до того, что на круге можно выиграть по двадцать-тридцать секунд.

Об интеллекте компьютерных соперников говорить не очень-то хочется. Все, о чем им рассказали в школе, — это то, что надо ехать вперед, по возможности объезжая препятствия. После чего отправили прямо на чемпионат. Водить они, прямо скажем, не умеют. Скажем даже больше — совсем не умеют. Первый же поворот каждой из трасс оставит двоих-троих на обочине собирающимися оставшиеся кости. Не беспокойтесь, с ними все будет в порядке. Как только свою ошибку (вольню или невольню) допустит ваш герой, эти ребята дружно, шеренгой, колонной или «свиньей» вас обгонят, проехавшись по бездыханному телу или брошенному без седока мотоциклу. Опять не беспокойтесь, буквально через пять-семь секунд, если не допустите еще одной ошибки, вы буде-

те иметь возможность сделать то же самое с обидчиками. Пройти с последнего места до первого можно за четверть круга, при наличии везения и настроения у компьютера, чтобы не делать пакости вам, а делать их соответственно, врагам. От недостатков физической модели не застрахован никто, однако компьютерные гонщики не застрахованы несколько меньше. Получается примерно на одну вашу ошибку одна вражеского водителя. Их, к сожалению, семеро, что вообще никак не может помешать вам выиграть любую гонку. На одной из последних трасс



(снежная ночная — названия не запомнил), вообще имеется место, где мотоциклы попросту застревают, и, будучи зажатыми между скалами, куском тоннеля, тремя-четырьмя полигонами неизвестного происхождения и другими попавшими в ловушку пилотами, не имеют никакой возможности тронуться с места. Единственная надежда на проезжающих мимо. Может быть, тоже врежуются и выпихнут. Надежды на такой исход маловато. Даже если и врежуются, залипнут в вязких снегах так же, как и остальные. Ни заднего хода (что вполне естественно), ни даже ног, перебирая которыми можно выбраться обратно на трассу, у гонщиков не имеется.

Набор мотоциклов и пилотов для них заслуживает лишь упоминания мельком. Несмотря на кажущиеся различия в характеристиках

машин, серьезно они отличаются лишь в одном — в максимальной развиваемой скорости и управляемости/неуправляемости. Да и тут различия проявляются лишь на полигоне или в лабораторных условиях. Как вы сможете убедиться сами, на трассе все равно. Что касается пилотов, то здесь отличие несущественной. В одежде какой расцветки вы хотите видеть своего героя вылетающим из седла и падающим на дорогу под колеса конкурентам? Неужели это не важно?

Многопользовательскими возможностями игры я не успел воспользоваться. Однако известно, что играть могут до восьми человек, во всех возможных режимах, кроме так полюбившегося фанатам аркадных гонок split screen. Учитывая совершенную невыразительность физической модели, игра на удаленных расстояниях навряд ли покажется сверхинтересной.

Redline Racer, несмотря на все многочисленные недостатки, является весьма качественной игрушкой. Красивой, быстрой, элегантной. Сразу видно, что труда в нее вложено немало. Однако играть во все это. Знаете, где-то здесь и кроется разница между серьезным фильмом, заставляющим прочувствовать множество эмоций, и стандартным боевиком, пусть даже и с кучей спецэффектов, но все равно без малой толики звена, заставляющего запомнить увиденное. Вы можете провести с игрой несколько часов, и вполне возможно, это будет вполне приятное времяпрепровождение. Однако через год-другой вы и не вспомните об игре с таким названием. Гонка, что с нее взять?

СИ

Альтернатива:
ManxTT, MotoRacer GP

РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС

Розовая

На этот раз фантазия авторов достигла своего апогея.

Платформа: PC
Жанр: adventure

Издатель:
MGM Family Entertainment/
Новый Диск
Разработчик:
Wanderlust Interactive
Интернет: www.mgm.com

Достоинства:
Весело, просто, неза-
тейливо.

Недостатки:
Ничего нового. То есть
совсем ничего.

Резюме:
Неплохая игра...

6

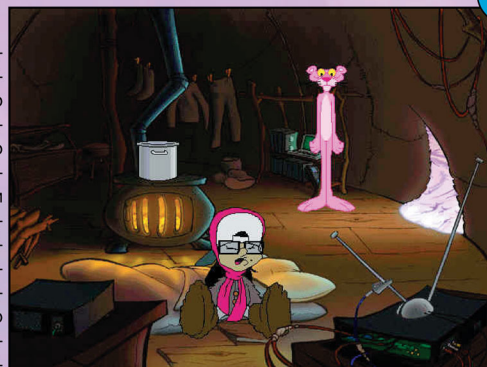
Пантера: Право на Риск имела большой успех в самых широких геймерских кругах, несмотря даже на то, что делалась она в расчете, прежде всего, для детей. Возможно, многие были покорены необыкновенной простотой или испытывали сильную ностальгию по розовому детству... Так или иначе, компания MGM Family Entertainment выпустила продолжение игры под названием **Розовая Пантера: Фокус-Покус**.

Скажу сразу, отличий между этими двумя играми почти нет. По крайней мере непосвященный никогда бы наверняка не догадался, какая из Розовых Пантер вышла первой. В принципе, все то же самое — маленькое окошко 640x480, множество разговоров, забавные персонажи. Но все конечно начинается с сюжета. На этот раз фантазия авторов достигла своего апогея. Злой волшебник, заколдовывает почти хорошего мальчика из приличной и очень богатой семьи. Маль-

чик начинает увлекаться черной магией и как бы случайно превращает маленькую девочку в ужасное, безобразное чудовище. Как обычно Розовая Пантера оказывается в центре событий и почти вынужден расколдовать девочку, наказать злого волшебника и проучить хулигана-мальчика. Об этом в самом начале игры радостно повествует в стихах виновник событий — злой волшебник, у которого, надо сказать, очень садистский голос. И уже здесь становится смешно.

Дальше еще веселее, слоняемся по локациям, собираем предметы, разговариваем с персонажами и продвигаемся по сюжету к своей банальной цели. Изредка игровой процесс прерывается приятной музыкой и психоделическими клипами. Роль справочного пособия у Пантеры на этот раз выполняет какая-то толстая книжка, наверное, энциклопедия, из которой можно узнать очень много интересных фактов. Так, например, я выяснил, что Сибирь — это территория России с малой плотностью населения. Учитывая то, что продукт предназначен для детей, становится совсем весело... Ну, да ладно.

Изысканные шутки Розовой



Пантеры умиляют до слез. Идиотические сообщения других персонажей вызывают тот же эффект. Смеяться хочется почти постоянно. И это, кстати сказать, главное достоинство Розовой Пантеры.

В очередной раз отмечу блестящую работу локализаторов. Да! У Розовой Пантеры поменялся голос! (Это, наверное, самое большое изменение, произошедшее в игре). То что герои говорят по-русски все-таки заслуживает определенного внимания.

В остальном все абсолютно то же. Совершенно ничего нового. И это воистину замечательно... Разбираться в новом интерфейсе и сложном сюжете нет никакого желания. Вновь хочется чего-то простого и прикольного. В общем тем, кто еще не наигрался в **Право на Риск** посвящается. (Интересно, насколько длинна окажется Розовая серия?)

СИ

Альтернатива:
Розовая Пантера: Право на Риск

EXTREME TACTICS

В тот исторический момент, когда количество без-

**На редкость
скудный
C&C-шный клон
с безумно
китчевым
сюжетом ...**

Платформа: PC

Жанр: real-time стратегия

Издатель: Media Station

Разработчик: Media Station

Требования к компьютеру:

P-90, 16 Mb RAM, CD-ROM 4x

Сетевая игра: модем, кабель,

локальная сеть, Интернет

Интернет:

www.extremetactics.com

дарных клонов C&C и иже с ней перевалило за рамки приличного, игровая публика вздохнула с облегчением: все. Никаих больше Conquest Earth'ов и Dark Reign'ов, больше денег на донельзя обсосанной косточке никто зарабатывать не станет, а если и решится сделать real-time стратегию, то с какой-нибудь фенечкой, необычную, свежую и оригинальную (типа Seven Kingdoms или Dark Omen). И первые сообщения об **Extreme Tactics** радовали: малоизвестная до сих пор фирма Media Station, делавшая аркадные игрушки под маркой Disney Software, нашла место, на котором еще не успели потоптаться орды разработчиков: она решила дать нам с вами возможность самостоятельно проектировать в игре юниты.

И вот мы имеем возможность увидеть, что в итоге сотворила малоизвестная фирма. Сотворила она чудовищно выглядящий на редкость скудный C&C — клон с безумно китчевым сюжетом и абсолютно бесполезным «усовершенствованием» (проектированием юнитов). Играть в это просто нельзя, а смотреть — противно.

Итак, Media Station изобрела, по ее мнению, панацею для real-time-стратегического жанра. Она решила дать возможность игрокам самим конструировать боевые единицы, тем самым внося страшное и неопишное разнообразие в игровой процесс — представьте себе игру, например, по сети, где ползают разные красивые машинки, и при этом до того, как они начнут стрелять, никто не знает, что на них стоит! Чума! Плохо только, что на этом (придумывании идеи) вся созидательная деятельность команды разработчиков закончилась и началось откровенное ремесленничество совсем не высшей пробы.

Ярким показателем уровня всей игры служит ее сюжет, тоже своеобразный шедевр. На далекой планете Калибре живут люди в мире и спокойствии, но тут ученые обнаруживают, что солнце, вокруг которого планета Калибра крутится, угасает и что для спасения жизни всем жителям необходимо перебраться под землю, где для этой цели строятся города. Однако в этом деле есть проблемка. Дело в том, что местная таблица Менделеева, судя по всему, состоит из двух элементов, на которых держится вся планетарная жизнь: один из них служит топливом и добывается под землей, а другой — материалом для строительства и ле-



жит он прямо на поверхности планеты. Вот вокруг обладания этим вторым минералом «кулером» и развернулась ожесточенная борьба двух местных кланов с до боли оригинальными названиями — Bloodfox и Hammerhawks. Один из кланов захватил все месторождения и всячески отгоняет от них представителей другого, которые хотят построить космический флот и улететь с Калибры подальше.

В страшно увлекательной борьбе за месторождения двух минералов вам предстоит проводить время, если вас угораздит купить эту игрушку. Внешне выглядят кладовые Родины так: круглые железные люки для топлива и странные поблескивающие кучи для «кулера». В вашем распоряжении имеется огромная страшная машина а-ля Трансформер, которая в подвижном состоянии небольшая такая, размером со средний боевой юнит, но оказавшись по адресу месторождения «кулера» устраивает себе там гнездо, увеличиваясь в размерах. Эта машина изрыгает из себя с характерным звуком другие машины, собственно ваши юниты, с помощью которых

вы сможете добывать топливо из люков (оние по загадочным причинам называются «шахтами», а машины со шлангами — «шахтерами») и вести различные боевые действия. Последние не поражают воображение содержательностью и интересностью, а походят на рыбалку: где-то там, на большой темной карте, ползает разрозненный враг (которые даже базы не защищают ввиду их отсутствия), и для выполнения миссии вам надо всех этих врагов отловить и уничтожить. Соответственно, перед началом миссии у вас есть возможность — о чудо! — эти самые юниты, которые ведут боевые действия, проектировать. Собственно, ради чего весь этот ширпотреб и делался. Что ж, давайте рассмотрим этот момент.

Процесс построения юнитов лично мне напомнил давние времена общения с советским железно-гаечным конструктором типа «Школьник-3». В котором черные дырявые железяки, что надо скручивать между собой с помощью винтиков. Правда, с помощью конструктора «Школьник» при достаточно бога-



Достоинства:

Кучая возможность дизайна юнитов.

V 0,5
S 0,5
I 1
G 0,5
O 0,5
A 0

Недостатки:

Все остальное.

Резюме:

Играйте, господа, в Seven Kingdoms и Master of Orion 2.

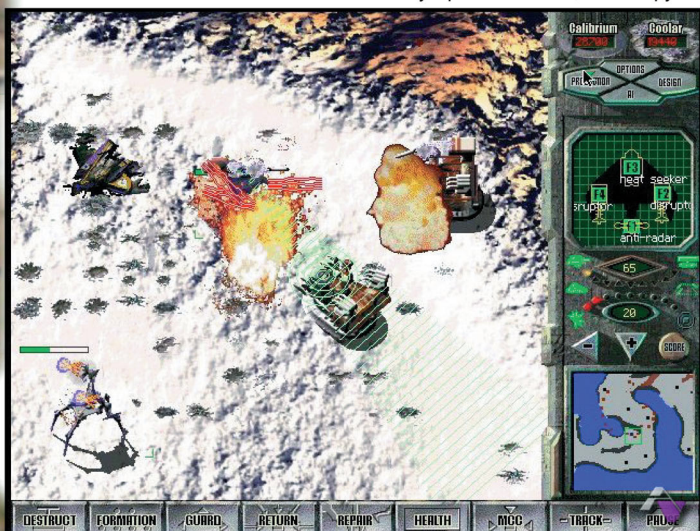
3



той фантазии можно было даже построить передвижную модель крейсера «Аврора» (принять которую за «Аврору» можно было только при очень богатой фантазии), а с помощью конструктора в **Extreme Tactics** можно построить только одинаковые юниты с минимальными различиями между ними. Вооб-



ще, весь он очень напоминает куцую копию аналогичного конструктора из Master of Orion, правда, значительно упрощенную и возведенную из довольно важного, но все же второстепенного элемента игры в какой-то идол и открытие жанра. Скажу прямо: от того, смонтируете



ли вы на за-ранее отве-денном под пушку месте тановку или Ion Cannon, разницы в бою практически нет. Существует несколько (пять) типов шасси (супербольшое, большое, среднее и так далее, все точно как в MOO), под это шасси можно прилепить колеса или воздушную подушку, а сверху навесить в соответствующие места (количество которых меняется от 5 у супербольшого до одного у мелких юнитов) оружие. Они отведены заранее и количество этих мест изменению не подвергается. Помимо этого, на юниты можно навесить разные прочие примочки, которые своим разнообразием и содержательностью наглядно демонстрируют размах авторской фантазии (если вам сюжета мало) — щиты, «инвизиблеклоаки» и прочие навороты, которых немного. Честно говоря, для меня осталось загадкой, зачем все это вообще было делать: вы прекрасно сможете воевать и с по-

примерно как в среднего качества авиасимуляторе. Оружие, разумеется, разное, одно стреляет слабо, но часто, другое сильно, но редко, а третье метает огонь, но недалеко. Так как большинство ваших боевых машин будет иметь по четыре пушечных гнезда, вы сможете установить туда всего понемногу — ибо это и есть выигрышная стратегия в **Extreme Tactics**. В ходе стрельбы и ползания вы в какой-то момент добьете последнего врага или же, наоборот, неведь откуда выползший враг убьет ваш корабль-матку (которая сидит в гнезде на «кулере») и миссия окончится.

К игрушке прилагается tutorial, выполненный в соответствии с общим видом игры: пожалуй, это худшее справочный материал из всех, что мне доводилось видеть. Вверх экрана возникает небольшая текстовая строка, где говорится, какую кнопку надо сейчас ткнуть или что надо сделать (например, отыскать на темной карте пять разбросанных по разным ее концам невооружен-



мощью заранее сделанных авторами юнитов, потому что от перемены мест слагаемых, как наглядно показывает **Extreme Tactics**, сумма не меняется: хоть вы спереди поставьте огнемёт, хоть сзади, хоть даже замените его турбозенерным генератором каким, лучше от этого игрушка не станет.

Про игровой процесс говорить просто не хочется, утешает, впрочем, то, что сказать про него нечего. По очень некрасиво сделанной карте ползают очень некрасиво нарисованные юниты (некоторые из которых поражают своей пятицветной палитрой) и иногда устраивают между собой очень некрасиво выполненные потасовки. Выстрел лазера, например, сразу вызывает в памяти древние операторы языка «Басик» типа Line (x,y)-(x1,y1), с 256 цветов, рек нет, так как они замерзли и потому похожи на раскрашенные грязной синей акварелью простыни. Растительность очень редкая и маловпечатляющая — в общем,

ных вражеских юнитов и всех убить), при этом никто и не думает объяснять, зачем вы это делаете или для чего. В общем, после прохождения тренировочной миссии вы так и не будете знать назначения большинства кнопок интерфейса, не говоря уж о смысле игры, какового в ней, впрочем, нет. Естественно, процесс «дизайна» юнитов вообще в игре нигде не объясняется.

В общем и целом, **Extreme Tactics** — это жуткий китч, наглядная демонстрация окончательной смерти real-time-клонов, явившаяся закономерным продолжением и, надеюсь, концом этого мутного потока. Рекомендуется скачать демо-версию для коллекции, пугать детей, если они слишком засиживаются за компьютером.

СИ

Альтернатива:
Любой real-time
стратегический клон

ARMOR COMMAND

Инопланетяне, существуют они или нет, давно уже исполнили свои зловещие планы по захвату человечества и полному его порабощению. Даже дедушка Ленин утверждал, что главное — это почта, телеграф и телефон. Наши далекие инопланетные друзья тоже очень хорошо это понимают и в первую очередь обосновались в своем виртуальном воплощении на теле- и киноэкранах, а также, в последнее время с особым завидным постоянством, на мониторах компьютеров. Вот и у меня в родном 266 P2 явно завелась нечистая сила (возможно, и неземного происхождения). Называется она **Armor Command** и создана, а также заслана в несчастную железяку посредством дистрибуторской компании с планеты X под зверским названием Ripcord Games. И это с таким логотипчиком и наименованием они надеялись скрыть свое происхождение! Говорю вам со всей уверенностью — ребята из Ripcord совершенно точно заспаны к нам, чтобы отвлечь внимание половины играющего человечества на то время, пока они будут подводить к нашей планете подразделения своего флота. Ну а боевой симулятор собственного производства для тупых людишек они превратили в компьютерную игру. Называется это чудо **Armor Command**. А так как автор данного опуса

Курсор тянет далеко вглубь экрана, и показывает расстояние



начинаем кампанию.

удачная попытка вставить, впахнуть полнотеленные три измерения в обычную C&C-образную игрушку, заставив обратить красоты графического исполнения против игрового процесса. Ну что, представили картину? Забудьте. **Armor Command**, наверное, первая трехмерная стратегия, которая использует пресловутое 3D на благо, помогая игрокам в полной мере испытать все грани удовольствия от участия (пусть и в зависшем на некоторой высоте состоянии) в гигантских сражениях сотен и тысяч полигонов. Нет, не полигонов, а танков, ракетниц, пушек, башенных орудий и всего, что только способны придумать дизайнеры. Линейка 3D-стратегий, по крайней мере, современных, насчитывает пока только три продукта, и каждый сумел найти своих поклонников и одобрение в весьма широких игровых кругах. **Uprising** был первым, но, наверное, самым неуклюжим из трех. Второй приехала **BattleZone** от Activision. Тут поклонникам новаторских

Схема развития и ведения боев осталась неизменной еще со времени появления **Dune 2**: строим здания, расставляем пушки и формируем оборону, добываем ресурсы, создаем войска и косим врагов. Здесь все практически так же, однако базам уделяется капельку меньше внимания, чем в подобных играх. Все дело в том, что к стратегическим действиям здесь в заметной степени примешивается action. Нельзя сказать, чтобы уж совсем аркадный, однако управление непосредственно юнитами, среди которых попадаются как наземные, так и летучие, уже невозможно назвать стандартной вдумчивой стратегией. Здесь все зависит от вашей реакции, а не только от тактического гения. Особенно аркадность такой концепции проявляется, как ни странно, не в начале игры, а уже после прохождения некоторого количества миссий. Вот тогда-то управление несколькими группами войск одновременно, да еще и во всей их трехмерной красе, становится задачей, с которой сложно справиться и заядлому геймплододержателю. Реакция тут требуется ого-го!



Яркие огоньки и поле, разбитое на квадратики. Только отсюда они кажутся неровными

стратегических игрушек пришлось переучиваться и подстраиваться под новый тип интерфейса. Что же касается **Armor Command**, то игра скорее всего не понравится фанатам **BattleZone** и **Uprising** (интерфейс, опять-таки, совсем другой), но для остальных игроков, интересующихся стремительно наклеивающимся жанром, это будет большой подарок.

После весьма удовлетворительного по качеству вступительного мультика, знакомящего нас с первыми представителями вражеской расы (кстати, записанного в MPG-формате и оттого весьма занимательно выглядящего), вы оказываетесь в меню, предлагающем выбрать тип 3D-акселератора, причем список предоставленных карточек весьма и весьма велик. При этом создатели игры снабдили каждую из версий теми спецэффектами, что поддерживаются различными акселераторами, так что каждая версия максимально хорошо оптимизирована. Не мое дело предлагать, однако замечу, что пункт **Vooodoo2** в меню особенно воодушевляет. После всего этого вам предлагается начать кампанию, поучаствовать в тренировочной или же сценарной миссии. Но добавки лишь для ознакомления с витиеватым интерфейсом, и поэтому сразу

Для уменьшения головной боли играющих, судорожно дергающих рычагунов, пытаюсь угадать за всеми происходящими событиями, авторы игры разрешили формировать группы войск, причем реализовали такую возможность просто великолепно. Группу можно образовывать, удерживая **Shift** и поочередно «кликакая» на всех будущих ее членах, при этом состав будет сохранен до того момента, как вы пожелаете распустить формирование. Так как карта отныне трехмерная, а управление практически постоянно «висит» на какой-либо из групп, дело выбора войск, постройки объектов, манипуляций между ними доверено клавиатуре. Честно сказать, от интерфейса поначалу бросает в дрожь, и вообще он вызывает некое ощущение дискомфорта (ну это как если бы вам отрубили кисти рук), однако уже после десяти-пятнадцати минут сумасбродных экспериментов кажется вполне приемлемым, а еще чуть позже начинает нравиться. А чего плохого в том, что можно достичь любой опции, построить все что душе угодно и найти любой танк или юнит на карте буквально за два-три щелчка по клавишам? По-моему, это просто здорово. При всем этом игровое поле совершенно не загромождено тупыми менюшками и списками опций, кото-

... первая трехмерная стратегия, которая использует пресловутое 3D на благо ...

Платформа: PC

Жанр: стратегия

Издатель: Ripcord Games
Разработчик: Ronin Interactive

Требования к компьютеру:
P-133, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM,
Win'95, рекомендуется
3D-акселератор.

Количество игроков: 4

Интернет:

www.ripcordgames.com

Достоинства:

Отличная графика, совершенно уникальный интерфейс, оригинальные миссии, большое количество типов ландшафта. Поддержка широкого перечня 3D-карт.

Недостатки:

Неудобство управления большими массами войск, полное отсутствие значимого музыкального сопровождения или же отличного от примитивных стандартов звука.

Резюме:

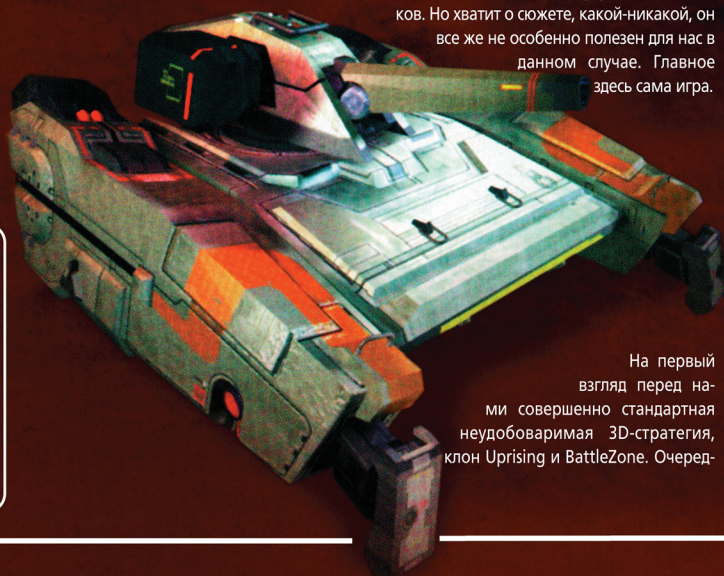
Солидная трехмерная стратегия, приятная и удобная в обращении, захватывающая и хорошо продуманная. Лучше других примеров, но все еще не идеал.

7

V 4.5
S 0.5
I 2
G 1.5
O 1
A 0.5

уже давно зомбирован пришельцами, обойти вниманием этот продукт он просто не в силах. Под видом сюжетной линии фантастического толка создатели игры предлагают на всеобщее обозрение собственные планы боевых операций, из числа тех, что они проводили на других планетах или же планируют провести в ближайшее время. Все эти миссии преподносятся под соусом межпланетной борьбы между Федерацией объединенных Земных сил (**United Terrain Confederation**) и некоей инопланетной расой **VRASS**, соответственно, пытающейся стереть глупых людишек с лица Галактики. Время действия — отдаленное будущее, место действия — несколько десятков разнообразнейших планет, заботливо добытых из архивов космосъемок наших добрых инопланетных друзей. Приятнее всего то, что нам разрешают играть как за своих, так и за Чужих, что позволяет быстренько овладеть всеми приемчиками будущих противников. Но хватит о сюжете, какой-никакой, он все же не особенно полезен для нас в данном случае. Главное здесь сама игра.

На первый взгляд перед нами совершенно стандартная неудобоваримая 3D-стратегия, клон **Uprising** и **BattleZone**. Очеред-





Большое количество юнитов-одиночек может существенно осложнить жизнь — они просто забывают собой все меню

Вид сверху — это как интерактивная карта, вдобавок к карте, которую можно посмотреть и из основных окон. Прокладывать Nav Point'ы в этом режиме удобнее всего



Телепортация юнитов сопровождается «осиенением» окружающего пространства

Примерно так взрываются мечты инопланетных товарищей о быстрой победе



Архитектура пришельцев весьма неординарна. Правда, и наша не похожа на человеческую

рые плавно выскакивают только в необходимый момент и даже в таком виде не занимают больше, чем десятую часть площади экрана. Вот вам и бархатная революция. Более того, впервые на моей памяти обычная 2D-мышка научилась двигаться в трехмерном пространстве. Реализовано это следующим образом. Вместо того, чтобы передвигаться вверх-вниз, курсор движется вглубь экрана, в том случае, если вы ведете мышку вверх, и приближается к вам в том случае, если мышка едет вниз. Соответственно, вращение без изменений. Вся эта красота позволяет вам наиболее реалистично, наиболее приятно руководить своей командой. А чтобы вас не обманывала перспектива, расстояние



до каждой точки постоянно высвечивается прямо рядом с курсором, так что вам не придется долго думать, сколько времени может занять путь до той или иной точки и насколько далеко она, этакая вредина, находится. Поскольку практически во всех вариантах, включая и всеми любимым Voodoo2, процент тумана на карте весьма высок, подобная помощь представляется наиболее приятной. Интереснее всего и то, что вид чуть сзади ведущего юнита не является единственно приоритетным в **Armor Command**. Помимо всего прочего, порой весьма полезно обозревать окрестности сверху, особенно это приятно при определении расстояний до целей. Цифры цифрами, но на глазок-то вернее будет. Что касается боев, то их удобнее проводить все-таки в трехмерном пространстве. По крайней мере, в этом случае вы точно знаете, в какую сторону и на какую высоту стрелять.

Строительство базы и обустройство хозяй-

ства носит довольно-таки условный характер. Разумеется, в вашем распоряжении имеется аналог Construction Yard'a, с которого все и начинается. Приятно, что юниты не строятся, а покупаются и телепортируются на поле боя. Все это сопровождается недюжинной красоты спецэффектами, завыванием всех механизмов и полупрозрачным синим пламенем. Красиво. Формируя юниты в группы, вам следует помнить, что максимальное количество участников такой мини-армии равно восьми. Двигать танки поодиночке не имеет никакого смысла, так как на переключение между юнитами и их размещение на 3D-карте уходит такое дикое количество времени, что на саму игру его уже не остается. Более того, формирование групп важно еще и потому, что в противном случае при наличии полутора-двух десятков танков вы просто начнете путаться в иконках и местоположениях, что уж точно не даст вам возможности эффективно сражаться. Идеально иметь в распоряжении от трех до пяти-семи групп, каждая из которых укомплектована под задачу. Особенно интересны воздухоплавательные агрегаты. Хотя с ними управляться и сложнее (имеется помимо всего прочего и понятие высоты), удовольствие от полетов на таких машинах получаешь очень большое.

Разнообразие миссий и доступного снаряжения весьма широко. Задания выдаются не по принципу «убей их всех», а расставлены по категориям: Primary, Secondary, Bonus. Выполнение основного задания совершенно необходимо, за остальные же вам добавляют очков и прославят в веках. Более того, выполнение бонусов имеет некоторое влияние на дальнейшее течение игры. Вообще же схема выполнения заданий слегка смахивает на X-wing vs. Tie Fighter и отчасти — на MechWarrior II. Кстати говоря, сами авторы признаются в том, что на их творение оказали наибольшее влияние именно вышеупомянутые игрушки. Всего в игре порядка пяти десятков миссий, причем происходят они на различных планетах, вследствие чего меняется не только структура ландшафтов, но и их внешний облик. Более того, наличие гигантского количества погодных эффектов делает жизнь намного разнообразнее. Что касается юнитов и зданий, то всевозможного рода танков и пушек в игре вполне достаточно. Разработчики утверждают, что в



игре имеется порядка четырех десятков зданий и видов боевой техники для каждой из сторон. Обычно в таких цифрах обмана не бывает. Что же касается личного опыта, то подсчет конкретного количества я заниматься не собираюсь. То, что много, вполне очевидно. Единственное, что не вполне хорошо отражено в представленных цифрах, — так это разнообразие тексредств, которое могло бы быть и пошире. А так — слишком уж много лазеров различного вида, скорострельности, дальности, мощности, цветовой гаммы, но все равно совершенно одинаковых по сути своей.

Графически **Armor Command** недалеко ушел от BattleZone, однако выглядит как-то приятнее, видимо, вследствие более правильно подобранных цветовых решений. Миры **Armor Command** выглядят весьма разнообразно и ярко, в то время как в творении Activision все смотрится как-то слишком уныло. Более того, выигрыш от низкого зависания камеры выражается в высочайшей зрелищности сражений. Взрывы сделаны слегка примитивно, даже халтурно, однако, в принципе, не портят впечатления. Уничтожение структур сопровождается развалом полигональных моделей (к сожалению, заранее просчитанным) и несколькими столбами пламени. Весьма странно выглядят световые эффекты, которые в игре очень много. Какие-то они мутные, практически такие же, как и в MPEG-заставках. Такое впечатление, что смотришь на мир сквозь прозрачную пленку, хотя это касается только света.

Полигональные модели юнитов сделаны с большой экономией и с оглядкой на производительность компьютера и объемы текстурной памяти 3D-акселераторов, которые, как известно, далеко не бесконечны. Так что текстурки, несмотря на свою четкость, весьма часто повторяются, да и ландшафт не балует разнообразием в пределах одной карты. Танки и здания собраны из весьма небольшого количества полигонов, но сложены очень грамотно и выглядят даже вполне элегантно, несмотря на то, что в каждом не более 50-100 поверхностей. Зато некоторые ограничения, наложенные графическим движком, оправданы весьма высокой скоростью работы игры, даже при наличии большого количества объектов на экране.

Необыкновенно широки сетевые возможности игры. В интернет одновременно могут сражаться до четырех участников, причем поддерживается **Armor Command** весьма известными multiplayer-сервисами, такими как heat.net и Mplayer. Что еще интереснее, так это то, что Ripcord, завидев удачную концепцию загружаемых юнитов из Total Annihilation, решила сделать что-то подобное и с **Armor Command**. После выхода игры авторы обещают выкладывать новые миссии, юниты и здания на собственный сайт с завидным постоянством. Сайт Total Annihilation сейчас держит первое место среди игровых страничек по количеству обращений. Посмотрим, что произойдет с **Armor Command**.

В целом, игру вполне можно признать удачной. Несмотря на некоторое количество недоработок, напрямую связанных с трехмерностью, революционный интерфейс и хорошо продуманные миссии вполне могут заставить вас серьезно увлечься данной стратегией. И тут-то инопланетяне и прилетят...

CM

Альтернатива:
Uprising, Battlezone

DARK REIGN: RISE OF THE SHADOWHAND

Страна Игр МАЙ 1998

Как вы думаете, в чем смысл жизни?

Activision, очевидно, полагает, что в наслаждении add-on'ами к клонам real-time стратегий. Для тех, кто еще не успел наиграться в оригинальный Dark Reign (если его можно, конечно, назвать оригинальным), представляется уникальная возможность сыграть в его продолжение под пафосным названием **Rise of the Shadowhand**. Не буду издеваться над читателем и описывать сюжет, представляющий собой длинную историю о продолжении борьбы Империи и Повстанцев. Сразу приступим к сути.

Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Издатель: Activision
Разработчик: Auran
Требования к компьютеру: P-100, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, полная версия Dark Reign.
Интернет:
www.activision.com

Достоинства:

Улучшился AI, режима многопользовательской игры коснулись серьезные доработки.

Недостатки:

Оригинальность в буквальном смысле равна нулю. Изменения почти не затронули графику и игровой процесс.

Резюме:

Хороший add-on к посредственной игре.

V 1
S 1
I 1
G 1
O 0
A 0,5

4,5



своего детища. Итак, сначала по доброй традиции перечислим features, а затем обсудим особенности некоторых из них.

В Dark Reign: Rise of the Shadowhand есть:

14 новых миссий для одиночной игры, 6 миссий для многопользовательской, около 40 карт опять-таки для multiplayer, а также 15 новых юнитов. Мы не сказали еще о такой незримой и неосязаемой вещи, как AI, которой здесь не заметить просто не удастся. Представьте себе, вы отдаете приказание своим юнитам атаковать башню. Так вот, те юниты, у которых радиус поражения больше, чем у башни, повинуется вашему приказанию, а те, у кого меньше, благоразумно отступят. Это ли не революция в моделировании компьютерного интеллекта? Наконец-то юниты превратились не в слепо следующих приказам зомби, которым все равно, под каким танком закончить свое существование, а в почти настоящих обу-



ченных солдат со своей головой на плечах.

Играть в одиночные миссии стало еще сложнее, чем раньше. Появившиеся новые юниты вытеснили несколько старых, например, Martyr в expansion pack нет. Появились достаточно интересные задания к командным миссиям в multiplayer. Вот, в общем-то, и все.

Что ж, если среди читателей есть еще те, кто по каким-то причинам не наигрался в Dark Reign, то в expansion pack стоило бы поиграть. Остальным советую подождать чего-нибудь более оригинального.

СИ

Альтернатива:
Red Alert: the Aftermath

TOTAL ANNIHILATION: THE CORE CONTINGENCY

138

Дмитрий ЭСТРИН

Было бы странно, если бы Cavedog

Entertainment не выпустила add-on диск к Total Annihilation. Вполне понятны желания авторов игры подогреть интерес публики к своей игре, которая уже потихоньку начала спускаться с вершины популярности. К созданию дополнительного диска Cavedog приступила со всей свойственной себе тщательностью и вниманием. Итак, в **Total Annihilation: The Core Contingency** представлено 75 новых юнитов, 25 новых миссий, 30 новых карт и шесть новых миров.

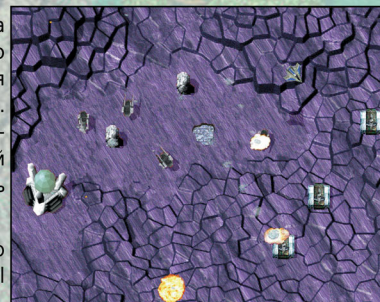
Общее количество доступных в игре юнитов достигает 225 разных боевых единиц. Среди новых боевых единиц следовало бы отметить самолеты-амфибии, снайперов. Миры сильно отличаются друг от друга своими рельеф-

ными особенностями, что делает игру крайне разнообразной.

В **Total Annihilation: The Core Contingency** также существует редактор миссий и карт с довольно удобным интерфейсом и простотой использования.

Существенные доработки коснулись также режима многопользовательской игры. Около 30 карт, сделанных специально для multiplayer, в своем роде уникальны. Прихотливые рельефные особенности как бы моделируют свой особый и неповторимый стиль игры.

Несмотря на то, что заметного улучшения графики в Total Annihilation не произошло, игра представляет собой и некоторый интерес с точки зрения оригинальности. Однако следует, наверное, считать, что тема тотальной аннигиляции выработана на этот раз до конца. По крайней мере, вряд ли у разработчиков



получится сделать что-нибудь еще, что превосходило бы по качеству этот add-on, в дополнение к оригинальной игре.

СИ

Альтернатива:
Dark Reign: The Rise of the Shadowhand

[HTTP://WWW.CAMELAND.RU](http://www.cameland.ru)

Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Cavedog Entertainment
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb, Win'95
Интернет:
www.cavedog.com

Достоинства:

Очень много различных дополнений, интересные многопользовательские карты, достаточное количество новых юнитов.

Недостатки:

Ничего принципиально нового в самом игровом процессе.

Резюме:

Один из самых качественных add-on'ов за последнее время.

V 1
S 1
I 1,5
G 1,5
O 0,5
A 1

6,5



Дмитрий ЭСТРИН



LEIFHEIT

Made in Germany

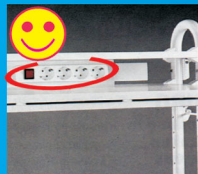
5 JAHRE GARANTIE

КРУПНЕЙШИЙ НЕМЕЦКИЙ КОНЦЕРН ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТОВАРОВ ДЛЯ ДОМА
ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

PC-MASTER CAR

PC MASTER CAR

снабжен:



-удлинителем для 4-х электропотребителей и одним шнуром к розетке



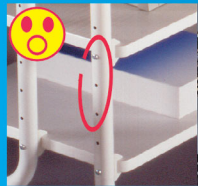
-4-мя роликами, 2 из которых с фиксаторами-удобная уборка!



-полкой под мышь выдвигающейся как вправо, так и влево



-складывающейся полкой с возможностью крепления как справа, так и слева



PC MASTER CAR обладает прекрасной эргономикой за счет возможности регулировки полок по высоте с точностью до 50 мм



Service Line



\$209,99
\$170,99*

* -без электрического удлинителя



А также в ассортименте:

-удобные столы для дома



PC-CAR



PC-HOME CAR

-необходимые приспособления для компьютерной техники



TOWER-RACK*

-полка для размещения вертикального системного блока компьютера
(к MASTER-CAR и HOME-CAR)



MIDI-CAR



PRINTER-CAR

-столы для размещения периферийной и оргтехники

Компьютерные столы от LIEFHEIT AG (Германия) можно встретить в компьютерных салонах и классах, офисах и дома. Сборка отнимет у Вас не более 15 минут. На PC MASTER-CAR можно установить: системный блок, монитор, клавиатуру, мышь, принтер, факс-модем, а также удобно расположить бумагу, дискеты и т.д. На обычном столе все это займет площадь не менее 150x80 см.

Прекрасная эргономика, экологически чисто и удивительно прочно - все это столы PC MASTER-CAR от LEIFHEIT AG!

Дилерам предоставляются скидки до 25 %!

Эксклюзивный поставщик товаров **SERVICE line** концерна LIEFHEIT AG в России **PICTURE International Ltd**
Розничная торговля: 192-0158; Оптовая торговля: 192-8663

...Авторское

Самой большой оригинальностью в StarCraft оказались три совершенно разные расы.

Платформа: PC

Жанр: real-time стратегия

Издатель: Sierra

Разработчик: Blizzard

Требования к компьютеру:

P-133, 16 Mb RAM, Win'95

Интернет: www.blizzard.com

Достоинства:

Все достоинства игры состоят в основном из мелочей, стоит ли их перечислять? Прежде всего, это качество, а еще, конечно же, знакомый стратегический дух WarCraft II.

Недостатки:

Изменений практически нет. AI просто невероятно туп.

Резюме:

Клон. Но самый лучший, который когда-либо был!

8

отношение к игре можно увидеть почти в любом обзоре, каким бы объективным он ни был. Вы всегда можете отметить нотки радости или сарказма, восхищение или возмущение. Так уж устроен человек, ничего не поделаешь. А вот я даже не знаю, как мне относиться к **StarCraft**. Очень не хочется по-детски радоваться каждой мелочи, но еще больше не хочется страдать и задавать никчемные риторические вопросы, уже в который раз занудно рассуждая о клонировании RTS. И вовсе не потому, что мне **StarCraft** безразличен и безынтересен. Нет. Просто чувства, которые я испытываю к нему, настолько неоднозначны и противоречивы, что даже мне в них разобраться очень непросто.

StarCraft очень похож на WarCraft II. Похож настолько, что многие называют роботов пеопами, а танки — ограми. Давным-давно появившийся афоризм: «орки в космосе» — все-таки оправдал себя. Игровая концепция не изменилась совершенно, первое время вызывают недоумение отсутствие шахт с золотом и вспышки лазеров. Но самое удивительное — играть все равно интересно. Просто, понятно и хорошо. Это один из тех случаев, когда можно сказать: «Да... Ничего особенного...», — и спокойно продолжать играть.

Как и ожидалось, самой большой оригинальностью в **StarCraft** оказались три совершенно разные расы. Правда, никакого баланса между ними нет, это становится ясно чуть ли не сразу. Люди сильнее всех, за зергов играть, в принципе, невозможно, а протоссы мощны, но крайне медлительны. Кстати, если вы вдруг решите начать играть не за людей, а за зергов или протоссов, вам честно скажут, что для начала неплохо было бы все-таки пройти кампанию за людей. Так что тут все совершенно ясно. Неоспоримым достоинством **StarCraft** является то, что расы абсолютно непохожи друг на друга. Различаются даже схемы развития, не говоря уже о юнитах.

Люди совершенно стандартны. Пехота, роботы и танки — все для победы. Достаточно быстрое развитие, достаточно мощные юниты, сравнительно неплохие оборонительные сооружения, прямолнейные upgrade'ы. Самое необычное здание у людей — бункер. Это маленькое открытое крытое сооружение Blizzard в RTS прямо-таки восхищает своей простотой

и, тем не менее, необычностью. Дело в том, что в бункер можно посадить несколько солдат, и тогда они будут обстреливать врага прямо из своего укрытия. Банально до безумия, но зато, если мне не изменяет память, впервые. Все стратегические операции основываются на грубой силе — тридцать танков, десяток противовоздушных башен и — вперед. Танки, кстати, — вылитые Мамонты из C&S, только что защита не восстанавливает-

Когда врагов бывает слишком много от разноцветных зергов рябит в глазах



ся. И, разумеется, маленькие подлости типа улетающих зданий. Спастись от атаки врага, таким образом, вряд ли удастся, но передвигать здания приходится довольно часто.

История покорения космоса землянами воистину чудовищна. Жуткие природные катаклизмы, фашиствующая политическая организация и, наконец, столкновение с инопланетными расами может закончиться для нашей цивилизации очень плачевно. Однако все эти многочисленные препятствия научили людей приспосабливаться практически к любым условиям для жизни. Именно поэтому их военное развитие на самых разных планетах практически ничем не ограничено. Зерги меня, откровенно говоря, шокировали. Чтобы пройти хотя бы первую миссию, приходится долго разбираться в инопланетном био-социуме. Контролировать все эти биологические процессы, включая мутацию и вегетативное размножение, очень непросто. Когда во всем разберешься, легче не становится. Юниты у Зергов слабы, как самые обыкновенные насекомые. Произвести на свет пару сотен бойцов — достаточно просто, но как ими управлять? Выделять-то больше 12 юнитов нельзя (эх, WarCraft, WarCraft...). Здания у зергов на самом деле не здания, а самые настоящие живые организмы. Причем выглядят они так, как будто их вывернули наизнанку. Все эти пульсирующие кишки красно-сизого цвета производят просто устрашающий эффект. А когда по ним стреляют, делается вообще жутко,

ибо кровяшка хлещет во все стороны, и прекратить кровотечение (читай «починить») могут только пеоны. То есть дроны. Самым важным ограничительным фактором у Зергов является территория. Живые здания нуждаются в постоянной подпитке витаминами, и потому строятся они только на особом типе почвы, который, кстати, тоже выглядит не очень-то приятно. Враги это знают и обычно активно стараются испортить благоприятную среду для обитания, отравляя ее своим присутствием. Ужасно.

Несколько проясняет сущность насекомоподобной расы история о Сверхразуме и Ро. Дизайнеры все, конечно, придумали просто великолепно, но поначалу понять, что происходит, довольно-таки сложно.

Эстетам наверняка понравятся Протоссы, производящие впечатление самой культурной расы из всех представленных в **StarCraft**. Все на первый взгляд у них обстоит благополучно. Правильное развитие, красивые здания, мощные юниты... Правда, инопланетная атмосфера их не устраивает, но с созданием искусственных условий для выживания успешно справляются специальные строения, которые делают пригодной для использования некоторую часть территории. И все было бы хорошо, если бы не чудовищно медленное развитие. В то время, как у Зергов уже радостно мутировали штук пятьдесят уродцев, у Протоссов только-только появляется шестой солдат. Строится и раз-

Так взрываются здания протоссов





вивается все тоже крайне медленно.

Но чего в **StarCraft** хватает, так это стиля. Начиная от менюшек и заканчивая сюжетными роликами — все сделано с безупречным вкусом. Здания выделяются не в банальный прямоугольник, а — в овал. Эффект просто необычайный.

Три кампании за каждую расу сделаны хорошо. Очень хорошо. Необычные задания, великолепно сделанные карты и полное соответствие с шикарным сюжетом — все это повышает интерес к **StarCraft** на несколько порядков. Предвижу усмешку многих читателей, но без сюжета игра потеряла бы львиную долю своей привлекательности. Абстрактные сражения на космическую тему. А с другой стороны, разнообразные задания, многочисленные герои, великолепные ролики между миссиями... Все это в известной степени улучшает игровой процесс, делает его более насыщенным.

Сражаться вам предстоит, кстати, не только с вражескими расами. Людям, например, очень часто приходится сталкиваться в кампании с пиратскими группировками, которые, в принципе, ничем от них не отличаются.

Ресурсы в **StarCraft** просто не могут не вы-



Менюшки простые, удобны и сделаны со стилем

щить из плохо охраняемой шахты пару мешочков с золотом, то в **StarCraft** ничего не получится, во-первых, это неэффективно, во-вторых, весьма опасно. Так что до поры до времени сидим тихо и спокойно ждем развития. При наличии правильной обороны можно идти пить чай на полчаса, ибо, пока противник не выработает все свои ресур-

всем скопом прет прямо к противнику на базу, чтобы расправиться с негодеем. Остановить их при этом невероятно сложно. Другая ситуация. Такой же зарвавшийся червяк каким-то образом проникает на вашу базу и начинает размеренно грызть жизненно важное строение. В десяти шагах от него стоит солдат. Будьте уверены, он так и будет стоять, пока вы собственноручно не ткнете его носом и не заставите подойти и пару раз стрельнуть в противника. Все это, мягко говоря, раздражает.

Впрочем, управления юнитами коснулось просто революционная деталь, никак иначе ее назвать нельзя. Теперь новоиспеченные юниты не толпятся у здания, а отправляются в то место, которое вы сами для них отметили. Теперь не приходится отвлекаться на каждого нового солдата — у них уже есть приказ, и его-то они исполняют беспрекословно.

В кампании компьютер идет в атаку крайне неохотно — только в самых исключительных случаях или когда количество его юнитов достигает некоего критического значения. Поврежденные здания AI почти всегда старается чинить, а если какое-то из них уничтожено, то он будет заново строить его именно на том месте, где оно было раньше. Более-менее приятно впечатление вызывает тот факт, что AI пользуется всеми доступными ему видами юнитов, что, впрочем, совсем необязательно. Основные удары компьютер направляет в строго указанные места, причем в строго указан-

сы, никаких серьезных действий он предпринимать не будет. А когда выработает, велика вероятность того, что AI просто «заснет», и спровоцировать его атаку будет очень непросто.

Кстати, об AI... Абсолютный ноль. То есть просто никаких позитивных изменений. Отдайте приказ группе танков переехать через мост. Самым логичным и коротким путем (то есть, именно через мост) поедут 4-5 танков. Остальные будут долго и нетерпеливо тыкаться носом друг в друга, как слепые щенки, в конце концов, терпение их лопнет, и они самонадеянно отправятся искать другие пути. Вам сильно повезет, если в конечной точке назначения минут через пятнадцать окажется половина вашего доблестного войска. По какому принципу юниты игнорируют или без приказа атакуют противника, я так и не понял. Стоит только на горизонте показаться какому-нибудь червяку, как вся огромная армия не выдерживает такого нахальства и

AI в большинстве случаев удачно заменяется количественным превосходством



зывать ассоциации с WarCraft'ом. Кристаллы — шахты, а газ — лес. Стычки за ресурсы возникают крайне редко, так как обычно у каждого игрока есть рядом с базой некоторое количество и кристаллов, и газа. Очень печально, но никакой надобности в том, чтобы воровать у противника его ресурсы, в процессе игры не возникает. А даже если и возникает, то сделать это все равно почти невозможно — если в WarCraft и можно было ута-

Можно идти в атаку





Некоторые миссии что-то сильно напоминают

ное время и с точной периодичностью. Неожиданные осложнения по мере прохождения миссии возникают только там, где они были запланированы авторами уровней, сам по себе AI почти никогда не застанет вас врасплох. Иначе говоря, если вы и ваш компьютерный противник начали игру на одинаковых условиях, то выиграть не составит почти никакого труда.

При ближайшем рассмотрении зерги выглядят более, чем отвратительно



Существующую систему у upgrade'ов идеально назвать никак нельзя. Все слишком сложно и слишком громоздко. Выучить, в каком здании что делается, почти невозможно. С системой протогенеза, регенерации и мутации разберется разве что самый заядлый игрок-фанат, увлекающийся вдобавок генетикой. Между тем все это подчиняется какой-то системе. Но все же каким образом можно запомнить, что в Гнезде матки (в описании это здание определяется, как «гноющийся холм вырастающих из плюша живых организмов») производится инвазия, то бишь инфицирование землян паразитирующими биотоксинами? Я уже не говорю о метасинаптических узлах, увеличивающих скорость секреции вышеуказанных биотоксинов, о повышенном метаболизме, о пси-шлюзах, о хайдариновых стержнях, о... Ладно, хватит. Все это на самом деле не так уж и сложно, учитывая, что привычная интерактивная помощь, выводимая при подводе курсора к той или иной иконке, выдает только самую необходимую информацию, избавляя игрока от ненужных научных замечаний.

В игре очень много условностей.

Возьмем, к примеру, веспеновые гейзеры. Представьте себе, что вы вырабатываете весь газ, который там был, но что происходит потом? Ваши юниты-добытчики продолжают его добывать, только в меньших количествах. И так они будут добывать этот газ, пока вы им не прикажете остановиться. Допустим, это можно объяснить тем, что газовый источник постоянно пополняется за счет химических процессов, происходящих в почве. Пусть так. Но почему тогда не растут кристаллы, что было бы куда более естественно, чем бесконечные веспеновые гейзеры?

Теперь обратим свое внимание на транспортировку юнитов. Каким образом в транспорт (это такой летательный аппарат чуть больше обычных истребителей) влезают четыре огромных танка, учитывая то, что размер каждого из них превышает размер транспорта в полтора раза, как минимум? Конечно, это не более, чем придирки, но все-таки времена Warcraft'a ушли, нужно стараться исправлять все ошибки, допущенные в прошлом.

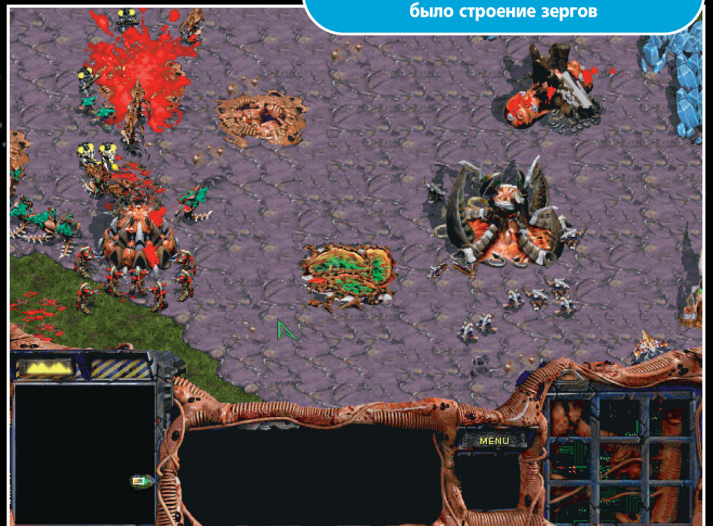
Играть на дополнительных картах почти также интересно, как и в кампаниях, а интересными их делает одна особенность, кото-

начала хватит. Проходит буквально несколько минут и начинается первая атака Зергов. Десяток тараканов вышибить не составило никакого труда, но что тут началось!.. Через этот узкий проход пытались прорваться буквально все: люди, Зерги, Протоссы. Защита не продержалась и пятнадцати секунд, фотонные пушки были просто снесены мощным напором. Ошеломляющим потоком на базу хлынули солдаты всех мастей, те, кто не могли пробраться через проход, нервно топтались за стенами, и конца этому всеобщему нашествию не было. Много раз я пытался играть потом за Зергов, людей и снова за Протоссов, выстраивал оборонительные сооружения в два ряда, ничего не помогало. Сверхмощные укрепления лишь оттягивали конец, достаточно мощные войска сметало союзными ордами... Это, конечно, не мощь искусственного интеллекта, всего лишь количественное преимущество и простота поставленной задачи, но как захватывает борьба... Это невозможно объяснить, это нужно видеть!

Кстати, в StarCraft остались магические заклинания! Нет-нет не удивляйтесь, хоть и поданы они под необычным соусом, все же это те самые заклинания из Warcraft'a. Просто мана заменена энергией, проклятие — радиацией и т.д. Но принцип действия остался нетронутым.

Очень много внимания в игре уделено ме-

Крови не много, а очень много. На месте этого кровавого пузыря только что было строение зергов



BATTLE ZONE



Покупайте игру нового жанра с полной документацией на русском языке в магазинах
«Белый Ветер», «Компьюлинк», «Мир», «Союз», «Gameland»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «СОФТ КЛАБ»
Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных партнеров



лочам. Как это ни странно, одно то, что все объекты выделяются не прямоугольниками, а овалом, приводит чуть ли не в восторг. Для стратегии в реальном времени — это грандиозно. Интерфейс прост и приятен, сделан очень стильно, для каждой из трех панелей управления есть. Управление юнитами также осуществляется очень просто, если бы еще и не глупый AI. Кроме того, хотелось бы отметить скорость игры, даже не скорость, а плавность, которая особенно заметна при скроллинге. Почти любой real-time стратегии свойственна некоторая резкость при передвижении юнитов и том же скроллинге, **StarCraft** к их числу не относится. Плавно, но быстро.

Графика обещанная. До изумления двумерная, необычайно красивая, несмотря на свои 640×480 и 256 цветов. Происходящее показано в модной изометрической проекции, что все-таки несколько лучше, чем обычный вид сверху при отсутствии реального 3D. Но зато псевдо-3D более чем достаточно. Все выглядит почти так же реалистично, как в Total Annihilation, и вне всяких сомнений гораздо красивее. Графическая оболочка мне понравилась. Все очень аккуратно, тщательно и качественно. Без излишеств, но со вкусом. Хотя трехмерности нет — вот что удивительно! Никаких полигонов, никакого

трехмерного terrain'a. Но! Поверить в двумерность и даже подумать о ней можно, если только задаться соответствующей целью. Здания и юниты выглядят несколько красивее полигональных в Total Annihilation. Достаточно посмотреть на вращающуюся ракетную установку у людей, чтобы понять, что двумерные объекты очень даже ничего, если сделаны с умом.

Каждое здание, каждый юнит тщательно отрендерены, мысли о том, что что-то должно было бы быть иначе, даже не приходят в голову. Впрочем отдельные недостатки имеются. Во-первых, некоторые юниты чересчур мелкие. Если у землян маленькие солдаты еще как-то более или менее управляемы, то у Зергов... По крайней мере, попасть мышкой в ползающую личинку совсем не просто и удается лишь с третьей-четвертой попытки.

Летающие юниты очень по-варкрафтовски наползают друг на друга, крупные танки стараются занять побольше места, но это уж совсем мелочи, на которые обращаешь внимание, только когда начинаешь специально всматриваться.

Хотя физическая модель отсутствует по определению. Так, например, стрельба по движущейся мишени ничем не отличается от стрельбы по статичным объектам. Иногда даже видно, что ракета пролетела мимо и взорвалась в стороне от танка, однако танк при этом будет все равно поврежден, как если бы он стоял на месте. Промашнуться в **StarCraft** невозможно. Однако есть исключения. Если большая группа танков ведет атаку вражеской базы в режиме siege mode и какой-нибудь юнит сумеет подобраться вплотную к одному из них, то выстрел, произведенный по этому юниту, уничтожит и тот танк, к которому ближе всего стоял враг. Короче говоря, принцип катапульты. С другой стороны, если какой-нибудь свой робот будет ползать среди адских взрывов своих же танков, он несколько не пострадает.

Очень приятно выглядит передвижение юнитов. Они не срываются с места и не замирают, как вкопанные, а постепенно разгоняются и постепенно же останавливаются. Особенно хорошо это заметно с летающими юнитами, которые при этом также элегантно покачиваются в воздухе. Анимация просто великолепна. Стоит только посмотреть, как большая армия танков синхронно выдвигает опорные рычаги и поднимает пушки, переходя в режим siege mode. Или как вращается ракетная установка. Немного разочаровывают лишь совсем мелкие юниты, движений которых почти не видно. В большей степени это касается разнообразных букашек зергов, которые и так выглядят непонятно. Еще один забавный момент касается жуткого обилия крови. Сражения с теми же зергами похожи на гигантскую мясорубку, кровь быстро заливает все пространство рядом с трупом, причем, также быстро она и исчезает. Почти то же самое с людьми, а вот Протоссы приятно удивляют. Процесс смерти выглядит у них по-благородному красиво, в виде вспышки ярко-синего газа.

Очень красиво выглядят огоньки позади некоторых юнитов — глядя на них, можно подумать о несуществующих световых эффектах.



Terrain, откровенно говоря, меня не особенно воодушевил. Я ожидал, что уж Blizzard сможет сделать что-нибудь новое для местности, особенно при использовании космической тематики. Все оказалось слишком просто, так же как в Warcraft и других RTS. Даже битвы на заброшенных космических платформах ничем особым не выделяются. Есть в **StarCraft** возвышенности, которые практически никакой роли не играют, если не считать уменьшающегося и увеличивающегося visible range. Впрочем, стоило бы специально отметить гигантское количество самых разнообразных объектов, которые обязательно встретятся вам на местности — скелеты динозавров, заброшенные радары, развалины... Помимо них, в **StarCraft** существуют и животные. Овцы и кабаны из Warcraft II сменились ринадонами, бенгалами и рагназаврами. Как и раньше, они не выполняют вообще никакой функции в игре, за исключением чисто эстетической и развлекательной.

Режим многопользовательской игры является самым интересным в **StarCraft** с любой точки зрения. О нем вы можете прочитать в этом же номере. Скажу лишь, что он проработан очень тщательно и практически никаких недостатков вы в нем не обнаружите.

Редактор миссий хорош. Однако, если сравнивать его с тем, что мы видели в Warcraft II, следовало бы отметить, что в **StarCraft** он несколько сложнее. Впрочем, пользоваться им удобно, тут сказать ничего нельзя.

Итак, что следовало бы сказать в итоге? **StarCraft** — это не более чем... обычный клон. Очень обычный. В нем нет ничего технологически нового, да и концепция игровая почти не сдвинулась с места. С первого взгляда в нем угадывается Warcraft II в футуристической оболочке. И это прекрасно. **StarCraft** — отличная игра даже для тех, кто уже пресытился стратегиями в режиме реального времени. В ней все прекрасно, хотя и старо. Это самый лучший клон, который когда-либо был сделан. И хотя бы поэтому он претендует на некоторую оригинальность. **StarCraft** суждено стать тем, чем был когда-то Warcraft. То есть почти игровым культом. А кроме того, настало время ждать Warcraft III...

СИ

Альтернатива:
Warcraft II, C&C

Ролики между миссиями очень впечатляют!



1C® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
admin1c@1c.ru, www.1c.ru,

ОТДЕЛ ПРОДАЖ:
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07



Если у Вас есть тайная мечта сесть за руль мощнейшего грузовика и, вдавив до упора педаль газа, огласить победным ревом окрестности, даже не замечая, как в ужасе жмутся к обочине легковушки, предоставляя Вам, Властелину дорог, право выбрать свой путь... Если Вы любите рисковать, не боитесь переехать дорогу другим королям и вырвать у них удачу, то...

ЭТА ИГРА ДЛЯ ВАС!

На горной круче и в песках, на улицах огромных городов и в родных российских болотах, в дождь и при слепящем солнце – всегда, везде и при любой погоде на дороге Вам не будет равных.

- Отличная графика, динамическое освещение, обилие спецэффектов
- Большой выбор автомобилей
- Выбор трасс, дневные и ночные заезды, при различных погодных условиях
- Реалистичная физика движения, удобная настройка управления
- Широкие возможности видеосмотра гонок
- Панорамный обзор, подвижность водителя в кабине
- Сочетание «участник-зритель» на одном экране
- Коллективная игра
- Поддержка Windows 95/NT
- Множественные оконные и полноэкранные видеорежимы
- Поддержка MMX™, реализация принципов scaleable software

Возрастная категория — без ограничений.

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ПУТЬ К ПОБЕДЕ



SPECOPS: US ARMY RANGERS

Игр, которые способны удивлять, создано совсем немного. В то время, когда

Что в игре создано просто великолепно, так это атмосфера.

Платформа: PC

Жанр: 3D Action

Издатель: Ripcord Games

Разработчик:

Zombie VR Studios

Требования к компьютеру:

P-133, 16 Mb RAM, Win'95, 3D-

акселератор на базе 3Dfx

Voodoo, Voodoo Rush или

Voodoo2.

Интернет:

www.ripcordgames.com

Достоинства:

Полная реализма атмосфера, необыкновенная напряженность действий — вот что делает эту игру особенной. Примечательные звуковые эффекты, приятная графика.

Недостатки:

Некоторая общая упрощенность, делающая игру далекой от настоящего симулятора, но, в принципе, не портящая картины.

Резюме:

Одна из немногих настоящих оригинальных и интересных игр в теперешнем насквозь проклонированном мире. Ну а посмотреть на Россию глазами дизайнеров — американцев вообще крайне редкое удовольствие. SpecOps — игра для всех почитателей виртуально активной жизни.

7,5

V 1,5
S 1
I 1
G 1,5
O 1,5
A 1

каждый разработчик пытается, тужится из всех сил, сочетая gameplay с графическим оформлением, следуя тысяче правил и выводов, почерпнутых им из всех предыдущих игровых творений, пытаюсь найти хотя бы один новый элемент, не использующийся конкурентами, стараясь отыскать хоть малую толику оригинальности, сама игра становится не более, чем этим самым «списком», теряет как целостность, так и собственное лицо. А она должна быть чем-то большим, обязана объединять компоненты, переплетая их между собой и создавая необыкновенные миры, в которые так и хочется окунуться. Мы все время пишем о том, что современным играм не хватает оригинальности, и уже, наверное, надоели всем. А вот будем писать, и не потому, что больше не о чем. Просто из вредности, из эгоизма. Ну хочется игровым журналистам гордиться теми вещами, о которых они ведают миру. А для этого нужна малость — чтобы игры были хорошие. Из всех последних поступлений нашей редакции наибольшее удивление и почтение вызвала игра **Spec Ops**, созданная малоизвестной, ранее производившей исключительно «концептуальные» проекты, компанией Zombie Studios. На сей раз им удалось создать НЕЧТО.

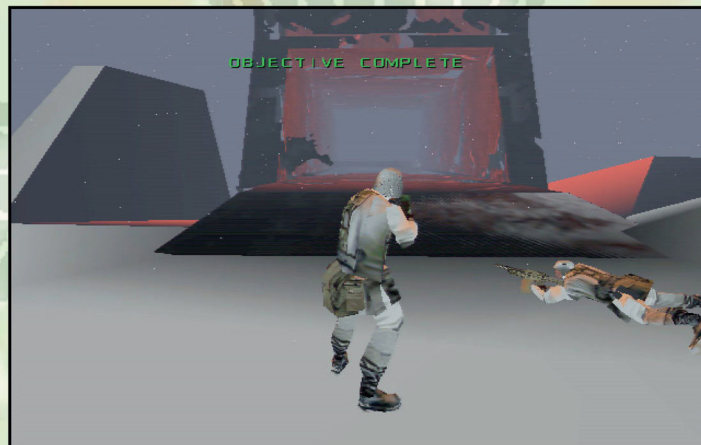
Спецназовец — хорошая профессия, интересная и опасная, как раз такая,

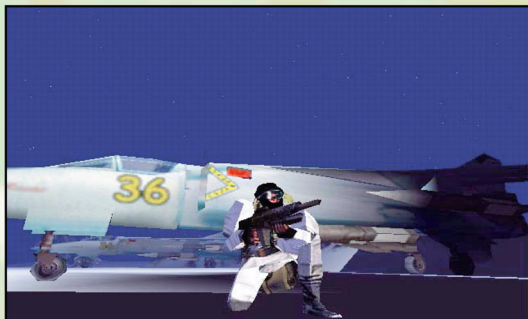
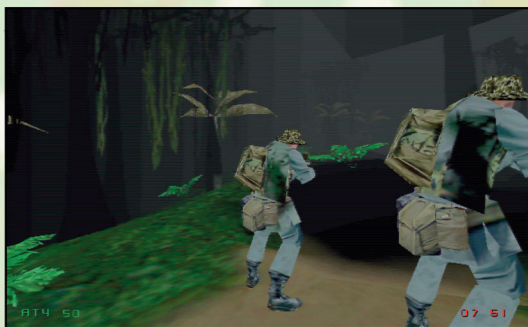


что нужна для отличной компьютерной игры. О суровых буднях американских представителей этой специальности и намеревается рассказывать новое творение Zombie. Причем в непривычном и знакомом одновременно, новом и старом жанре 3D Action, помещенном со стратегией и симулятором. В распоряжение недипломированному командиру, сидящему за клавиатурой и лениво шевелящему мышью по гладкой поверхности еиного коврика, дается небольшой отряд самоубийц, согласившихся идти на задание под командованием этого товарища. Основная задача примерно такова — не перестрелять товарищей, оставить в жи-

вых максимальное их количество, по возможности уничтожить максимальное количество врагов и выполнить задание миссии. Что касается последнего, особенных проблем возникнуть не должно, но вот выполнить первые пункты безумно сложно. Все начинается с вешалки, то есть с базы. В **SpecOps** база — это тот психдиспансер, в котором вы сможете набрать участников задания. Все они распределены по палатам — в одном месте гранатометчики, в другом пулеметчики, в третьем — фанаты снайперской стрельбы. У каждого в личном запасе под подушкой хранится некоторое количество боеприпасов, которые они с известной долей удачи смогут применять в бою. Наполеонов данное лечебное заведение почему-то не держит — видимо, они не до такой степени больны и потому помещены в лечебницы с менее строгим режимом. На каждое задание вы можете выбрать только определенное количество психов, поскольку им ведется строгий учет (в конце концов, не один вы такой замечательный командир). После процедуры отсеивания состава начинается самое интересное — посадка в самолет. Если все пройдет успешно, то через пару секунд вы уже будете лететь на высоте нескольких километров, напевать веселые военные песенки и следить за приближением места приземления по мере роста индикатора loading, под видом которого спрятана совершенно секретная разработка ученых — универсальный автоматический радар.

Первым делом после приземления (а оно происходит без какого-либо участия со стороны самолета) следует произвести расследование с целью выяснения хотя бы страны, в которую на этот раз занесли вас нелегкая. Сделать это необыкновенно просто — штампы дают о себе знать. Как сразу видно, разработчики данного программного продукта черпали сведения о местоположении своих уровней откуда-то из желтой прессы. А посему в Рос-





С таким необыкновенным реализмом, чуткой и тонкой атмосферой, весьма и весьма приятным графическим и звуковым оформлением SpecOps не может стать неудачным проектом.

не ругаются на известном всем диалекте, а в лесу нет медведей. Даже белых. После чего, сами понимаете, поверить в то, что мы в России, совершенно невозможно. Сразу видно — жалкий эмигрантский поселок где-то в Канаде с камуфляжными грузовиками, колючей проволокой и грязными заборами. Кстати, в лесу так чисто, как будто его пылесосили. Где вы видели у нас лес без бурелома? Ну где? Только в SpecOps. Отнесем данное к недостаткам графического исполнения. Насчет других стран ничего сказать не могу, кажется, слеплены они весьма и весьма недурственно. Однако местные тут же наверняка найдут массу несоответствий.

Что в игре создано просто великолепно, так это атмосфера. Ровно наполовину она состоит из звуковой палитры, в которой присутствует все — от шороха шагов по опавшей листве (визуально не подтверждается), до нервных вскриков напуганных птиц и рева моторов автомобилей, проезжающих где-то вдалеке. Само собой, окружающий мир аккуратно высушен феном, чтобы не дай Бог кто не завяз в русских лужах. Ну а стрекочущий звук стрельбы из самого разнообразного оружия, грохот взрывов, отрывочные и явно со смаком произнесенные фразы противников дополняют ощущения настолько, что действительно чувствуешь себя там, на другой стороне экрана. Графика также весьма занимательно служит представлению наи-

более приятных ощущений от игры. Честно трехмерные объекты, высоченные деревья, скрывающие своей кроной звездное небо, достаточно живые декорации, холмики, пригорки, дороги, бункеры, сторожки, домики, передвижные командные пункты, канистры с топливом, автомашины военного образца, фургоны. Плюс ко всему вполне достойно выглядящие фигурки персонажей, в которых, правда, слишком много кубиков. Но зато анимация весьма хороша.

Главное отличие игры от обычного 3D-Action заключается в том, что под командованием находится целая группа бойцов. А от стратегии SpecOps отличается необыкновенной детализованностью проработки управлением каждого из членов команды. В том-то и вся штука — вы можете пользоваться винтовками, гранатами, можете закладывать мины и совершать еще уйму всевозможных действий, не считая уже свободного передвижения, ползания и стрельбы по врагу. Кстати говоря, искусственный интеллект здесь силен не только у врага (признаться, не так уж чтобы очень), но и у ваших напарников, которые в то время, как непосред-



ственное управление доступно только одному, стараются сделать все возможное, чтобы прикрыть ведущего, сами открывают огонь по противнику и в отличие от вас никогда не попадают по своим. При этом у каждого в зависимости от ранга и специальности имеется свой особый стиль поведения и тактика боя. Противники также не тупы, Zombie обучила их в достаточной степени, чтобы они могли анализировать ситуацию, понимать ваши задачи и пытаться наиболее эффективно противостоять натиску ваших сил. Более того, у всех врагов, помимо прочего, имеется такое полезное чувство, как слух, и их крики служат не только для того, чтобы позабавить зрителя. Еще они очень неплохо умеют прятаться до поры до времени, а потом одновременно выползть из своих нор и окружать ваши отряды. В SpecOps необыкновенно важны совместные действия всех членов бригады, а не только одного солдата, и есть здесь даже что-то от RPG. К тому же огромное количество предметов, аптечки, манипуляции с оружием — все выполнено на таком реалистичном уровне, что назвать игру



бездумным action было бы просто преступлением.

Управление взводом не могло быть проще — все команды отдаются легко и непринужденно, без особых сложностей или рыскания по менюшкам. С оружием то же самое. Из основного вида стрелять можно всегда, были бы только патроны, а дополнительный список вызывается из стандартного inventory и используется по нажатию Enter. Плюс ко всему, имеется и возможность управления с мышью помощью — так целиться становится еще легче. Использование 3D-акселератора в игре обязательно, по крайней мере в том варианте, который попал к нам в руки. Причем это железо непременно должно носить марку 3Dfx, поскольку SpecOps пользуется родными Glide-библиотека-

ми (еще и в DOS-режиме — поразительно!).

С таким необыкновенным реализмом, чуткой и тонкой атмосферой, весьма и весьма приятным графическим и звуковым оформлением SpecOps не может стать неудачным проектом. Несмотря на многочисленные проблемы с управлением в бета-версии, некоторыми «глюками» и откровенно слабой проработкой дыма, тумана и прочих «полупрозрачных» эффектов, у нас имеется весьма определенная уверенность в том, что SpecOps вполне может покорить даже самые высокие вершины. Очень приятно и то, что мы смогли увидеть сразу две интересные игры от начинающего издателя Ripcord Games. Postal, Armor Command, и теперь SpecOps. Думается, это не просто совпадение. Игра должна уже появиться в своем окончательном варианте к тому моменту, когда этот номер журнала увидит свет. Ну а краткая характеристика игры такова: это интересно.

СИ

Альтернатива:
Seal Team, Police Quest: SWAT

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

PS PC

Страна Игр МАЙ 1998

**На этот раз EA
удалось
невозможное ...**

Платформа:
PlayStation, PC
Жанр: гонки
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Количество игроков: 2
Интернет: www.ea.com

Electronic

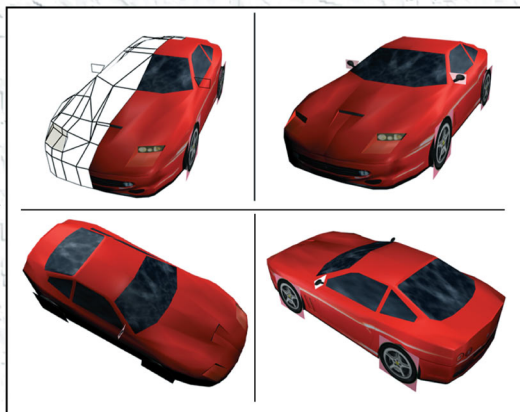
Arts продолжает эксперименты, наконец, на своем самом любимом рынке (после футбола и хоккея, разумеется), а именно — в автогонках. Серия Need for Speed, полностью обязанный своей славой первой части игры, появившейся на 3DO, а потом необыкновенно удачно портированной на PC и остальные игровые платформы, продолжает жить, причем теперь не только в форме различнейших expansion pack'ов для старого и не очень-то удачного NFS2, а как совершенно отдельное замечательное продолжение с заслуженной цифрой 3 в названии.

С презрительной улыбкой распахивая тщательно запечатанный сверток с новыми релизами от Electronic Arts, я даже представить себе не мог, насколько шокирующим станет ощущение от NFS3. Совершенно невозможно было даже предположить, что так скоро после появления блистательного Gran Turismo хотя бы одна приставочная гонка сможет сравниться с ней по великоле-

пию или хотя бы маломальски приблизиться к ней. На этот раз EA удалось невозможное, и уверенность в том, что **Need for Speed** по-настоящему вернулся, у меня лично абсолютная. Основной принцип всех игр серии «машины + трассы» на сей раз выдержан классически: восемь гигантских треков (я лично вообще представить себе не могу, как они влезают в жалкие PlayStation'овские 2 Мб памяти) и такое же количество совершенно подлинных лицензированных автомобилей. Никаких концеп-каров и «выставочных образцов» — все автомобили вполне реальны и даже зачастую имеются в свободной продаже по весьма несвободным ценам. Более того, список машин наиболее близок по своему составу набору первого NFS, что навеивает, помимо приятных воспоминаний, мысль о наследственности игр. Судите сами: модели от Ferrari, Lamborghini, Chevrolet — большая часть из них была «виртуализована» еще в NFS. Дополнение же составляют замечательные примеры автомобилестроения от Mercedes, Jaguar и Italdesign. Каждая из машин смоделирована с максимальной точностью, и это касается не только ее внешнего вида, но и (представьте себе!) поведения на дороге. Нельзя сказать, что в этом плане третья часть далеко ушла от первой, как мне кажется, она даже несколько отступила, но по сравнению с тупейшим NFS2 и его несуществующим набором машин новые потуги EA в этой области можно считать весьма значительными. Каждый автомобиль можно немного помучить

разнообразными настройками, однако эффект от них не окажется слишком значительным. Хотя NFS3 и симулятор, но очень и очень аркадный, так что любителям серьезной езды его вряд ли можно порекомендовать, особенно учитывая игровую процесс, который здесь сильно «выезжает» вперед.

NFS3 изобилует опциями, причем в каждой из них кроется такое количество занимательнейшей езды, что не знаешь, какую выбрать. Помимо стандартных одиночных заездов, чемпионата и режима практики вы можете попробовать себя в чемпионате knockout, в котором каждую гонку из борьбы выбывает пришедший последним. Ду-



ще NFS3 явно противопоставлен сердечникам. Что касается режима Hot Pursuit, то на нем придется остановиться поосновательнее.

Полиция была в первом NFS и исполняла там далеко не самую последнюю роль — отлавливала нарушителей, обгонявших ее. То есть, если обогнал — значит уже нарушитель. Во второй части веселых секций с полицейскими разборками, к разочарованию многих, не было (видимо, в четных сериях это не принято). Теперь полиция вернулась — поумневшей, понаглевшей и гораздо более многочисленной. При этом также возродилось общее движение на дорогах (которое теперь перед гонкой можно спокойно регулировать), и мир NFS вновь ожил. Действительно, только вдоволь наубегавшись в Hot Pursuit от полицейских и разбив три-четыре десятка машин civilian'ов (к сожалению, они не бьются, только отлетают в стороны), почувствуешь себя наконец-таки полноценным человеком. В Hot Pursuit участвуют только два игрока, одним из которых может быть как компьютер, так и напарник со вторым



маете, просто? Думаете, примитивно? Ничего подобного! Противники, весьма вяло пахущие на последних местах в стандартных гонках и вполне дающие себя обогнать, будучи на седьмых-восьмых позициях, здесь начинают драться как звери и используют любой шанс, чтобы вас (именно вас) обогнать. Честно скажу, на последнем круге уровень адреналина серьезно подскакивает. Вооб-



Графика в NFS3 находится просто на грани предела возможностей PlayStation

Достоинства:

Великолепная графика, выдающийся дизайн трасс, обилие режимов, умная постановка звука, поддержка Dolby Surround (очень уместно). Полицейские вернулись!

Недостатки:

Однообразное невыразительное музыкальное сопровождение. Сделали бы еще побольше трасс!

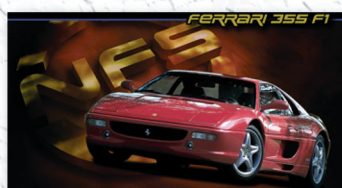
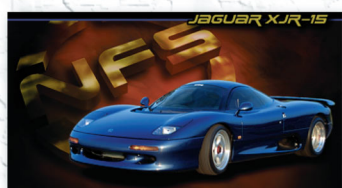
Резюме:

Лучшая гонка для PlayStation, и полагаю, что на данный момент вообще лучшая.

V 1.5
S 1
I 1.5
G 2
O 2
A 1

9

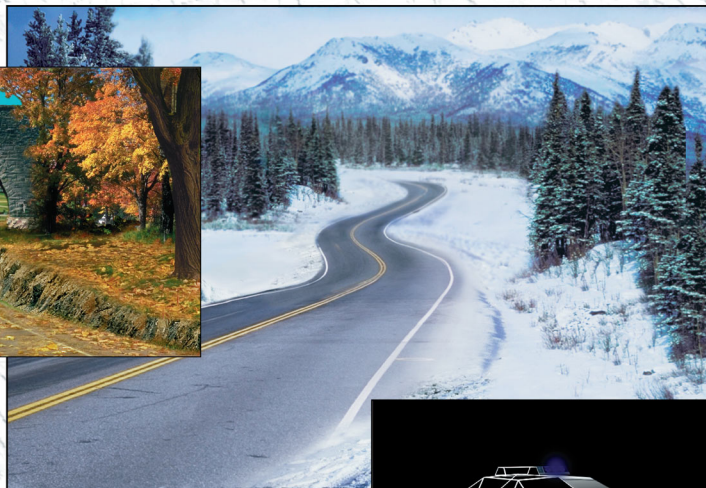
Сергей ОВЧИННИКОВ



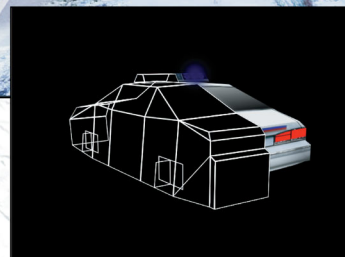
джойпадом, а на протяжении всей трассы в засадах поджидают вас несколько десятков полицейских патрулей, которым дан однозначный приказ — остановить всех нарушителей. Честно говоря, и здесь нарушить правила значительно легче, чем в обычной жизни. Достаточно проехать мимо или задеть машину патруля, и все — вы основной преступник, все силы на поимку и так далее. В отличие от NFS, здесь полицейским недостаточно просто обогнать вашу машину, чтобы остановить ее, и им приходится пытаться делать это совершенно буквально, заходя со всех сторон, наводя ваш болид на прелести, заставляя свернуть с дороги. Нельзя сказать, что такие методы гуманны, однако и нарушения не менее серьезны. Темп сумасшедшей погони, которая каждый раз разворачивается на вашем экране, захватывает настолько, что оторваться просто невозможно. Все как в кино, вот только полиция здесь намного умнее и способна отловить любого водителя еще на исходе первого круга. Кстати, как и везде, у полицейских имеется некоторый лимит нарушений, по исчерпанию которого вас будут уже ловить не для того, чтобы сделать дырку в правах, а уже для более серьезного наказания. Не стоит забывать и о сопернике, который также подвергается нападкам полиции (кстати, плестись в хвосте погони — лучшее средство от того, чтобы самому подвергнуться нападению мерзопакостных блюстителей закона). Словом, Hot Pursuit заслуживает того, чтобы именем этого режима была названа и сама игра. Интереснее, наверное, еще не было.



Трассы сделаны на суперпрофессиональном уровне. Каждая требует совершенно особой тактики вождения, на любой найдется достаточно сложностей, чтобы воспрепятствовать определению однозначных лидеров. Что удивительно, машины ведут себя совершенно одинаково в смысле соотноше-



ния скорости и маневренности, что не позволяет никому оторваться. Каждая гонка ведется очень напряженно, так как выигрывать в конце составляет буквально десятки доли секунды. Очень часто машины приходят к финишу целыми пачками, ну а количество получаемых призовых очков, разумеется, зависит не от времени прохождения трассы (впрочем, традиционная таблица рекордов имеется). Поражает разнообразие архитектурных стилей и дизайнерских находок, куда-то подевалась чудовищная «плоскость» трасс из NFS2. Дороги осязаемо трехмерны, да еще к тому же зачастую весьма и весьма широки, чтобы дать игрокам простор для невиданных маневров. Местами же трассы предельно сужаются, так что и гонка, соответственно, меняет свойства. Странно и необычно смотрятся некоторые поверхности, на которые не нанесено никаких текстур. Как ни странно, то, что могло бы в другом случае быть доказательством убожества игры, здесь смотрится великолепно и образует еще одно неоспоримое достоинство. Великолепны не только ландшафты, в NFS2



Графика в NFS3 находится просто на грани предела возможностей PlayStation. Не знаю, как там будет с PC-версией, но тот вариант, что достался нам для игровой приставки, практически идеален. Программисты умудрились даже практически решить проблему выпадения полигонов (или так искусно ее «замаскировали», что этого не заметно). Яркие, сочные краски, необыкновенно красивые и четкие ландшафты, многоуровневые декорации, огромное количество трехмерных объектов — кажется, только небо и горизонт нарисованы. Световые эффекты, казалось, вообще невозможные для этой приставки, здесь не только имеются, но и настолько великолепны, что слов нет красоте описать. Попробуйте только проехать один круг в Hot Pursuit по трассе ночью — и вам все будет ясно. Синие и красные полицейские огни раскрашивают всю окружающую действительность в свои оттенки, все это вращается, воеет, пляшет по стенам и поверхностям — фантастика. Добавьте к этому великолепное ощущение скорости, подкрепляемое высокой производительностью движка, который почти всегда держит 25-30 кадров в секунду, отличное в меру чувствительное управление — сразу станет понятно, почему игра достойна восхищения.

Звуковое оформление впервые во всем сериале также почти идеально. Не говоря о стандартном визжании тормозов и реве мотора, отдельно отмечу голоса. Проезжая по трассе мимо дома, можно услышать собачий лай, а в горах — вой волков. Отличная основа для ночных кошмаров. Гроза (особенно ночная, со вспышками на горизонте и умопомрачительным грохотом грома) добавляет столько ощущений, что этого хватило бы на целую отдельную игру. Музыка стабильно подкачала. Как обычно, беспорядочное бряцание ударных и невыразительные мелодии, которые, конечно, кому-то могут понравиться. Заявляю открыто, что я не поклонник такой музыки, и потому предпочитаю убавлять громкость или вообще выключать ее.

Делайте со мной что хотите, но NFS3 — это лучшее из всех современных произведений на тему гонок. Выше Gran Turismo, выше любых других подделок. На PlayStation вряд ли кто-нибудь способен ее превзойти, а что касается PC, то версия еще не доехала. О ней мы постараемся поведать отдельно.

Альтернатива:
Gran Turismo, V-Rally

СМ

TENCHU

Это когда-нибудь должно было случиться. Разработчики игр, уставшие от постоянной цензуры со стороны разнообразных блюстителей нашей нравственности, еще дальше отодвинули границу того, что можно и чего нельзя делать в видеоиграх. Можно смело сказать, что по уровню жестокости, причем не какой-то мультяшной на уровне Mortal Kombat, а до отвращения реалистичной, с этой игрой пока ничто не сможет сравниться. И, даже если бы **Tenchu** не смогла бы нам предложить ни продуманного игрового процесса, ни приличного интерфейса или графики, только благодаря этому факту ей уже суждено было войти в современную историю видеоигр. К счастью, не все так безнадежно. Это творение японского отделения Sony Music Entertainment, которое до этого прославилось сугубо детской игрушкой Parappa The Rapper, снабжено не только кровью и сценами насилия, но и почти всеми остальными составляющими хорошей игры. Именно хорошей, так как до оценки отлично **Tenchu**, к сожалению, не дотягивает (видимо, опять поспешили с датой выхода). Но даже в таком немного сыроватом виде этот продукт явно выделяется из всего потока игр, «осветивших» в последние месяцы своим появлением данную приставку.

В Tenchu вам посчастливится оказаться в роли ниндзя, со всеми вытекающими из этого последствиями.

Платформа: PlayStation

Жанр: 3D-Action

Издатель:

Sony Computer Entertainment

Разработчик: Sony Music

Entertainment (Japan)

Кол-во игроков: 1

Интернет: www.sony.com

Достоинства:

Достойная графика, отзывчивое управление, оригинальный подход к жанру, проработанный AI и море крови.

Недостатки:

Бедная цветовая палитра, плохая работа камеры, высокий уровень сложности, чрезмерная жестокость и некоторая упрощенность игрового процесса.

Резюме:

Игра про трудную жизнь наемных убийц, которым приходится перерезать жертвам глотки, вспаривать животы и постоянно прятаться в тени от превосходящих их в количестве и силе врагов. Оригинальность и особенно уровень жестокости данной игры просто бьет через край, позволяя нам закрыть глаза на ее немногочисленные недостатки.

7,5

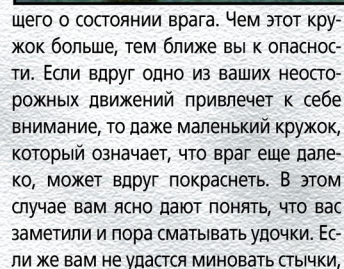
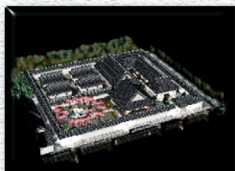


буется в каждой из них, не зная языка, просто невозможно. Но этот момент не так уж и страшен, как кажется на первый взгляд. В конце концов, все что вам нужно будет сделать, так это остаться в живых и кое-как выполнить задание, а правильно ли вы его выполнили или нет, вы узнаете позже. За всем этим действием стоит такая же непонятная для нас история, которая, если эта игра будет переведена на английский язык, возможно, сможет нам объяснить мотивы наших действий. А пока вам придется просто убивать и стараться не быть убитым. Однако, в отличие от абсолютного большинства современных игр, в **Tenchu** убийства являются скорее побочным занятием, нежели основным моментом игрового процесса. Здесь, в принципе, практически и не нужно убивать, но уж если придется это сделать, то берегитесь!

Основной вашей задачей, как и в другой игре для PlayStation — Metal Gear Solid, о которой вы сможете прочесть в другой части нашего журнала, будет пробраться незамеченным и вступить в борьбу с врагами только в случае крайней необходимости. Сама игра использует уже привычный вид от третьего лица, который позволит вам без особых проблем разобраться со всем происходящим. Итак, вы быстрый и ловкий ниндзя, а не какой-то навороченный боец спецназа, поэтому вместо грубой силы вам придется применять вашу смекалку. Кроме нее в вашем трудном деле вам поможет и целый ряд специфических предметов. Самым главным приспособлением, которым вы очень часто будете пользоваться, станет «кошка», с помощью которой вы сможете залезать на крыши домов и перепрыгивать через препятствия. Этот предмет дается бесплатно, и его применение является неотъемлемой частью игрового процесса. Если вы нажмете на треугольник, перспектива игры изменится на вид от первого лица и перед вами появится цель. Наведя ее на нужное вам место, вы сможете спокойно отпустить кнопку и переместиться туда, куда вам надо. Стоит сказать сразу: уме-



ние пользоваться этим предметом у вас должно быть идеальным, но проблем с освоением его возможностей возникнуть не должно. Так вот, основная тактика игры как раз и заключается в том, чтобы с помощью «кошки» забраться на крышу и уже оттуда совершать свои дальнейшие маневры. Можно, конечно, побродить и по земле, только долго вы это делать не сможете. Все дело в том, что наделенные развитым искусственным интеллектом враги вас обязательно выследят и постараются обезвредить. Освоив этот прием, перейдем к дальнейшему рассмотрению ваших возможностей. Перемещаясь по уровням, вы можете прыгать и совершать сверхдальние прыжки с разбега (два раза вперед + прыжок). Кроме этого, из позиции сидя вы можете откатываться вбок или назад. Но это не самое главное. Итак, давайте опять вспомним, что вы ниндзя, и у вас есть полученное не знаю откуда шестое чувство — вы можете ощущать месторасположение врага и его намерения. По мере приближения к любому живому предмету, который представляет для вас опасность, в правом нижнем углу экрана вы заметите увеличение зеленого кружка, говоря-



то этот кружок увеличится. Тут уж вам придется сражаться. Бои происходят аналогично тем, которые вы могли наблюдать в Nightmare Creatures и, к сожалению, со всеми теми же проблемами. Камера вдруг начинает беситься и показывать совсем не то, что вам нужно, а интуитивное управление персонажем вдруг превратится в борьбу не с врагом, а с джойстиком. Поэтому старайтесь не вступать в рукопашный бой, чтобы, во-первых, избежать проблем со здоровьем, а во-вторых, чтобы не расстраивать себя этой недоработкой игрового процесса. Вместо этого можно применить совсем другую тактику. Представим себе, что стычка с врагом неизбежна, а обойти врага никак нельзя. Тогда вам нужно зайти на крышу, либо за углом. Для этих действий в игре предусмотрена кнопка R1, с помощью которой вы, в зависимости от обстоятельств, можете встать спиной к стене и одновременно наблюдать за тем, что происходит за углом, либо присесть и сделать то же самое. Дождавшись, когда враг повернется к вам спиной, быстро подходите к нему сзади и нажмите на клавишу атаки. После этого вы увидите нечто, от чего вы либо полюбите эту игру до безумия, либо сразу ее возненавидите. Ваш герой ни с того ни с сего станет проделывать с врагом такие вещи, что невольно подумаешь о садистских наклонностях разработчиков этой игры. Подойдя сзади, он хладнокровно перережет горло, подойдя сбоку или спереди, он вспорет жертве живот и так далее. Особенно отвратителен тот факт, что порой вам придется убивать даже ни в чем не повинных женщин, которые в страхе будут от вас бегать и кричать, тем самым привлекая внимание других воинов. К счастью, спящих самураев (в игре есть и такие) можно оставить в покое, хотя некоторые из нас обязательно захотят прикончить и их. Все эти хладнокровные убийства показываются с разных точек обзора, чтобы игроки смогли получить чуть ли не эстетическое удовольствие от содеянного. Мало этого, из поверженной жертвы вдруг выльется столько крови, что просто становится страшно за тех детей, которым родители по ошибке купят эту игрушку. В общем, такого воспеания убийств, которые в **Tenchu** возведены чуть ли не в ранг искусства, вы вряд ли где-нибудь еще встретите.

Но вернемся к игровому процессу. Кроме «кошки», перед каждым набором миссий вы сможете получить в свое распоряжение еще несколько предметов. Это и дымовые бомбы, и аптечка, и яд для животных, и звездочка, ну и прочие мелочи. Количество этих предметов в игре ограничено, так что придется экономить. В принципе, применять их и не нужно, но в некоторых ситуациях они смогут спасти жизнь. Если же вам их не хватит, то стоит обследовать уровни и постараться найти что-нибудь полезное. Только предупреждаем сразу: расположение предметов и врагов в игре постоянно меняется, поэтому, найдя однажды аптечку, не надейтесь, что в следующий раз она будет вас ждать в том же месте. Этот факт не может не радовать, так как благодаря ему вы всегда сможете получать новые впечатления от игры. Сами же уровни, как это ни печально, не особо отличаются друг от друга. И дело тут совсем не в их построении, к которому у нас особых претензий нет, а к графическому исполнению. Все эти бледные цвета и выпадающие полигоны нам уже знакомы аж со времен первого Tomb Raider'a, от которого **Tenchu** по своему графическому исполнению не ушла ни на шаг. То же самое можно сказать о работе камеры и отзывчивости управления. Здесь разработчики также не смогли предложить ничего нового, и нам приходится вновь бороться с теми же самыми проблемами, что и раньше. Но, в общем, **Tenchu** оставляет после себя несколько более яркие впечатления, нежели второе приключение Лары Крофт, либо «голый» файтинг Nightmare Creatures.

Тем не менее, данной игре вряд ли суждено стать классикой, несмотря на многочисленные нововведения в игровой процесс. Поэтому стоит отнести к ней скорее как к промежуточной ступени развития приключенческих игр от третьего лица. Но если вас не пугает наличие в игре сцен жестокости и насилия, а также немногочисленных, но существенных проблем с управлением и качеством графики, то мы все-таки порекомендуем вам этот продукт, пусть даже и для сугубо ознакомительного осмотра. К сожалению, как только вы увидите Metal Gear Solid, вы уже навсегда забудете о такой кровавой, но все-таки слишком несовершенной игре, как **Tenchu**.

СИ

Альтернатива:
Tomb Raider 2,
Nightmare Creatures



NBA SHOOTOUT'98

Спортивные

Скажу сразу, недостатков больше, чем достоинств.

Платформа:

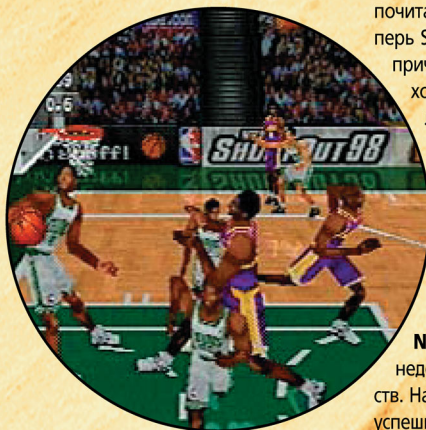
Sony PlayStation

Жанр: спортивный симулятор

Издатель: Sony

Разработчик: SISA

Количество игроков: 2

Интернет: www.sony.com

О графике говорить нечего: те изменения, что ее постигли, даже изменениями назвать можно с трудом

Достоинства:

Высокая скорость игрового процесса, новые возможности относительно управления командой и (ура!) интеллектуальная камера.

V 1.5
S 1
I 1.5
G 1
O 0.5
A 0.5

Недостатки:

В принципе, играть слишком просто — достаточно выучить несколько комбинаций кнопок, однако искусственное усложнение игры (набор случайных игровых вариантов) только ухудшают игровой процесс.

Резюме:

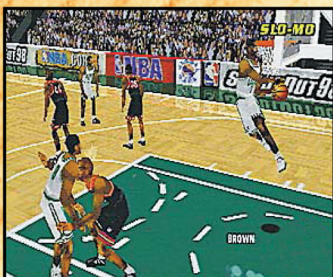
Sony на этот раз удалось обойти Konami. А вот что будет дальше? Игра не настолько плохая, как может показаться, но вовсе и не замечательная.

7

симуляторы как жанр, — вещь тонкая, ее все-таки понимать надо. Тут ведь как — сделаешь симулятор, скажут — сложно и медленно, сделаешь поаркаднее, скажут — слишком просто и все равно медленно. Вот так и мучаются разработчики, не в силах понять, что же нужно привередливому игроку. Хотя мучаются не все, мучаются в основном Sony и Konami, две конкурирующие фирмы, которые отчего-то очень любят баскетбол. Вот, к примеру, в прошлом году Konami выпустила NBA in the Zone 97, а Sony — NBA ShootOut 97. Все про баскетбол, соответственно. Так вот, Konami тогда еще не так явно уступала Sony, хоть и предпочитала аркаду симулятору. А вот теперь Sony обошла своего противника, причем не потому что сделала очень хороший спортивный симулятор, а лишь потому, что Konami сделала очень плохую спортивную аркаду.

Если вы еще не запутались, продолжаем рассуждать о теме баскетбола в игровой индустрии, но на этот раз вплотную приблизимся к обсуждению **NBA ShootOut'98**. Скажу сразу, недостатков больше, чем достоинств. Начнем с того, что для того, чтобы успешно играть и выигрывать (по крайней мере, у компьютерного соперника) следует запомнить правильную комбинацию кнопок и нужное расположение игроков на поле. Сделать это не так уж сложно, как может показаться, и потому часть интереса автоматически куда-то исчезает. Отнял мяч, подбежал в нужное место, кинул, отнял, подбежал, кинул... Можно запросто стать чемпионом, если бы не одно «но»...

Разработчики Sony, как люди умные и догадливые, совершенно справедливо смекнули, что если игра будет слишком простая, то надолго игроков перед экраном телевизора не удержишь... Как же усложнить наш баскетбол? Очень просто — почему мяч всегда должен попадать в корзину? Пусть попадает только изредка, как в реальной жизни. Но вот одного разработчики не учли — в реальной жизни мяч в корзину не попадает из-за воздействия на него разнообразнейших физических законов, как то — сила тяжести, сила броска, растопыренные руки защитников, в конце концов... А в **NBA**



ShootOut'98 все происходит по чистой случайности, вычисление которой доступно процессору PlayStation, но совершенно непонятно человеку. Создать идеальную физическую модель, конечно, непросто, тем более что спортивный симулятор в этом смысле — вещь странная... Как, например, с совершенной точностью заставить игрока бросить мяч со строго определенной силой и высотой прыжка? Но ведь сделать хоть что-то, приближенное к реальным условиям, все-таки можно.

Очень странно выглядят сами игроки. Такое ощущение, что разработчики отдельно делали игровое поле и отдельно — фигурки игроков, и лишь в самый последний момент расставили игроков на поле. Получилось как обычно, то есть очень смешно. Нет, мне, конечно, известно, что баскетболисты — люди, как правило, высокие, но в **NBA ShootOut** они слишком длинные! Именно длинные — другого слова не подберешь. Хотя, следуя теории относительности, можно утверждать обратное — поле слишком маленькое. Тем не менее, играть все равно смешно.

Ради объективности быстренько перечислим достоинства, благо их немного. Появилось несколько новых возможностей в управлении командой. Управлять ею, правда, все равно проще не стало, но, что есть, то есть. Если выучить нужную комбинацию кнопок, то можно почти эффектно защищать корзину. Хотя это практически бесполезно — если мяч должен попасть в корзину, то он туда попадет несмотря ни на что.



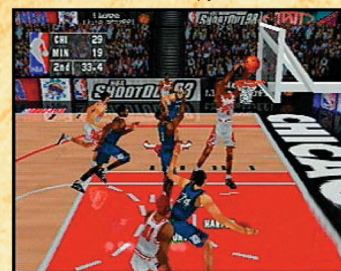
Очень приятно также то, что все происходит очень быстро. После тормозного NBA in the Zone'98 вообще могло создаться впечатление, что баскетбол — это типично пошаговый вид спорта, однако теперь все встало на свои места. Игроки прыгают, мячик летает, зрители шумят и радуются — все очень приятно.

Камера способна поразить своей сооб-



разительностью кого угодно! Наконец-то Sony сделала невероятное. Все, что происходит на игровом поле, доступно вашему вниманию безо всяких затруднений. Приближение, вращение — все для удобства игроков, то есть нас с вами.

О графике говорить нечего: те изменения, что ее постигли, даже изменениями назвать можно с трудом. Может по-



казаться, что игроки стали менее угловатыми, но говорить об этом не стоит, потому что углы все равно остались. Также немного раздражают каменные лица баскетболистов, но это уже мелочи.

В общем и целом обычно. На то он и симулятор баскетбола. Можно с полной уверенностью говорить, что **NBA ShootOut'98** лучше, чем NBA in the Zone 98. Можно даже очень осторожно порекомендовать очередное творение от Sony не только фанатам баскетбола. Но только очень осторожно. Ну а фанаты будут, разумеется, в восторге...

СИ

Альтернатива:
NBA in the Zone 98

РАДИО СТАНЦИЯ 106.8 FM

И КЛУБ МЕЖДУНАРОДНЫХ
ПУТЕШЕСТВИЙ (КМП)

ПРЕДСТАВЛЯЮТ

ОЧЕРЕДНЫЕ РОЗЫГРЫШИ

В РАМКАХ ПРОЕКТА

ДИЗАЙН: РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО СТАНЦИЯ



ФРАНЦИЯ

10 ИЮНЯ 1998 ГОДА, СЕНТ ДЕНИ. ОТКРЫТИЕ ЧЕМПИОНАТА МИРА ПО ФУТБОЛУ.

24 МАЯ "СТАНЦИЯ 106.8 FM" ОПРЕДЕЛИТ ПОБЕДИТЕЛЯ РОЗЫГРЫША. ФИНАЛИСТА ЖДУТ:

2 АВИАБИЛЕТА (AIR FRANCE), ПРОЖИВАНИЕ В 5* ОТЕЛЕ, 2 БИЛЕТА В ЛОЖУ VIP (STADE DE FRANCE).

АВСТРИЯ

26 ИЮЛЯ 1998 ГОДА, ЗЕЛЬТВИГ. ЭТАП ЧЕМПИОНАТА МИРА ПО АВТОГОНКАМ В КЛАССЕ "ФОРМУЛА 1".

5 ИЮЛЯ "СТАНЦИЯ 106.8 FM" ОПРЕДЕЛИТ ПОБЕДИТЕЛЯ РОЗЫГРЫША. ФИНАЛИСТА ЖДУТ:

2 АВИАБИЛЕТА (AUSTRIAN AIRLINES), ПРОЖИВАНИЕ В 5* ОТЕЛЕ, 2 БИЛЕТА НА АВТОГОНКУ.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ УСЛОВИЯХ РОЗЫГРЫША В КЛУБЕ МЕЖДУНАРОДНЫХ ПУТЕШЕСТВИЙ **207.01.01**

PITFALL 3D

Вы, наверное, думаете, что я сейчас погружусь в счастливые воспоминания о древнем времени и начну расписывать несуществующие достоинства старенького **Pitfall**! Так вот, представьте себе, ничего особенного в посредственной платформенной аркаде не было. Даже тогда были игры и получше. Единственной примечательностью было лишь то, что у **Pitfall'a** вышло несколько продолжений, которые принципиально ничем друг от друга не отличались. Вот, а теперь пришло время портировать старую игрушку на современные платформы с обязательным добавлением трех измерений. Это, как говорят американцы, fun и cool. Но мы, как люди рассудительные, лучше по порядку разберемся, почему это fun и что здесь такого cool.

Самая обычная платформенная аркада — бегаешь, прыгаешь, дерешься, собираешь предметы — только в трех измерениях.

Платформа: PlayStation
Жанр: 3D-платформер
Издатель: Activision
Разработчик: Activision
Количество игроков: 1
Интернет:
www.activision.com



Графика почти без глюков, смотрится игра приятно

Достоинства:

Все стало трехмерным, приятная графика и анимация.

Недостатки:

Множество недоработок в управлении персонажем, в трехмерном мире иной раз бывает очень непросто сориентироваться.

Резюме:

Для испытывающих ностальгию по старому доброму Pitfall'у эта игра — подарок, для всех остальных — вполне обычный, ничем не запоминающийся продукт.

4

Что мне больше всего в игре понравилось, это название. Действительно **Pitfall** и действительно 3D. Стали полигональными персонажи и вообще все объекты. Главный герой может теперь двигаться не только влево и вправо, но и вперед и назад. На этом изменения, постигшие игровой процесс, заканчиваются. Самая обычная платформенная аркада — бегаешь, прыгаешь, дерешься, собираешь предметы — только в трех измерениях. Структура уровней очень проста, они представляют собой коридоры, помещенные перпендикулярно друг к другу. Сначала, например, мы можем двигаться только направо и налево и совсем мало — вперед и назад. Потом наоборот, можем вперед-назад, и лишь совсем немного влево-вправо. В местах пересечения двух коридоров обычно располагаются какие-нибудь секреты и спрятанные предметы. По ровной поверхности бегать предстоит сравнительно мало — очень часто придется скакать, аки горный козел, по платформам, непонятно каким образом зависших в воздухе над пропастью.

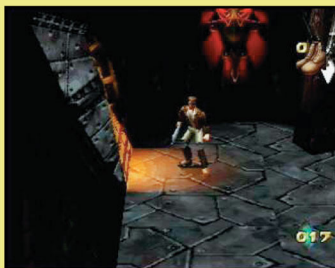
Раз истощив свою фантазию лет эдак 15 назад, разработчики не смогли придумать решительно ничего нового. Даже ловушки остались прежними. Так, например, бревна, не прекращающие кататься взад-вперед, до сих пор остались такими же бревнами. Изумительные болотца, которые в одно мгновение растекаются по земле и затем так же быстро исчезают с периодичностью, равной нескольким секундам, до сих пор представляют собой серьезную опасность. Прыжки через пропасти по лианам, которые услужливо качаются из стороны в сторону, опять-таки позаимствованы из прародителя серии. Порадовал лишь скорпион. Вместо того чтобы бить своим смертоносным жалом, он нежно обнимает главного героя за талию хвостом и начинает очень аккуратно молотить его об землю. Забавно, но не более того. Присутствует на уровнях и некоторая интерактивность. Так, например, если товарищ **Pitfall** по ошибке зайдет в костер, то он непременно заорет, что свидетель-



ствует о непосредственном влиянии высоких температур на человеческое тело.

Вообще разнообразных приколов в игре очень много, но если первые пять минут они как-то веселят, то затем начинают раздражать. Никогда я не пойму, почему **Pitfall**, три раза подходя к краю пропасти, резко останавливается, вскрикивает от ужаса, машет руками, то есть делает то же, что человек, не желающий покончить жизнь самоубийством. Зачем наш Индиана Джонс старается избежать такой печальной участи — ведь стоит только попросить его в четвертый раз нажатием одной из кнопок совершить столь самоотверженный поступок, как он спокойно складывает руки по швам и покорно бросается в пропасть? Впрочем, не без душераздирающих воплей.

Сражения реализованы с такой беззаботностью, что можно было бы подумать, что Activision раз и навсегда впала в детство. Основной враг — комар. Такое огромное летающее чудовище, которое запросто способно убить нашего хилого героя. Взмах ножом должен на несколько секунд опережать приближение врага. Причем неважно, какой стороной вы стоите по отношению к комару — хоть спиной, главное, чтобы выполнялось это условие. Кровососную сущность сего паразита подтверждают противные брызги крови, остающиеся после удара ножом. По идее все это должно радовать своей удивительной реалистичностью или хотя бы



ощущением игровой атмосферы. Этой же цели служат и рисованные заставки, которыми обильно угощают игрока во время загрузки очередного уровня... Заставки эти нарисованы с такой неподдельной любовью к комиксам, что возникает невольное желание запустить что-нибудь тяжелое в экран телевизора. Тем более что загрузка продолжается довольно долго...

Странно возрастает сложность. Если на первом уровне играть очень просто, то на втором появляются почти не решаемые на первый взгляд проблемы, которые решать не очень-то и хочется. Даже размеры уровней растут совершенно не пропорционально.

Управление сделано таким образом, чтобы максимально затруднить передачу информации главному герою. Основным минусом в том, что, например, точно подвести к краю обрыва **Pitfall'a** без риска для его нелепой жизни почти невозможно, управление персонажем происходит рывками — вы вроде бы уже отпустили кнопку, а **Pitfall** продолжает бежать и останавливается только через несколько мгновений. А шансы того, что через несколько мгновений может быть уже поздно, весьма велики. Подливает масла в огонь и кривоватая трехмерность. Так, например, достаточно сложно с первого раза прыгнуть на лиану. В двух случаях из трех вы окажетесь либо за ней, либо перед ней. Погрешности игроку не прощаются. Такие же дурацкие ситуации случаются очень часто —



когда вы перепрыгиваете через скорпиона или на какую-нибудь платформу, пространственные координаты которых удивительным образом изменяются после радостного падения мимо. Закон перспективы искажен до невероятной степени. Почти невозможно определить расстояние от одного края пропасти до другого, очень сложно догадаться, в какой точке над землей висит комар.

Хорошо еще, что камера ведет себя нормально. Секрет заключается в том, что она всегда перемещается вдоль пресловутых коридоров, не меняя при этом угла обзора. Одно из немногих простых решений в игре, которое озаменовалось относительным успехом. Графика почти без глюков, смотрится игра приятно. И движения полигонального героя выглядят вполне естественно, хотя анимацию назвать прорывной никак нельзя. Все в этом смысле достаточно обычно. Как-то странно выглядят только комары, которые почему-то всегда, даже при перемещении, развернуты к игроку одной стороной.

А вот звуковая сторона игры очень удивляет. Похоже, что Activision надоело воспринимать **Pitfall'a** всерьез и разработчики отвели душу, представив звукооператору широкое поле для деятельности. «Наш главный герой — идиот и всегда им был», — наверное, так было решено авторами, и они приложили все усилия, чтобы это доказать игроку. Ну а как иначе его воспринимать? Представьте себе, большая пропасть, через которую можно перебраться по нескольким болтающимся лианам. **Pitfall** прыгает и вдруг начинает орать, причем с каждым новым прыжком в его голосе все слышнее становятся истерические нотки. Выглядит это вообще чудесно. Взрослый с виду мужик прыгает по лианам с дикими воплями на все джунгли, как сытый орангутанг, преисполненный восторгом к себе, окружающему миру и бананам, которые он только что кушал. Но это, по крайней мере, весело, хотя и немножко глупо. Традиции звукового оформления Tomb Raider получили достойное продолжение в **Pitfall 3D**. Кстати, во всем остальном эти игры сравнивать нельзя.

В целом и общем игра вполне стандартна. В ней нет совершенно ничего нового и оригинального. Если бы трехмерный **Pitfall** вышел лет пять назад, он бы произвел сенсацию, а сейчас его можно всего лишь снисходительно похвалить за то, что играть, в принципе, можно. Я бы даже сказал, в отдельных случаях интересно. Впрочем, интерес этот угасает очень быстро после того, например, как вы три раза подряд прыгаете мимо лианы. Конечно, если вдруг вас настигнет пошлая ностальгия по поводу давно ушедших лет и игр, которые представляются в совершенно ином свете, то в **Pitfall 3D** поиграть стоит. В этом случае я бы даже осмелился его порекомендовать.

СИ

Альтернатива:
Pandemonium 2

[HTTP://WWW.CAMELAND.RU](http://www.cameland.ru)

ЭЛЕКТРОНИКА ИЗ ГОНКОНГА

Видеоприставки, игры, джойстики, кабели и другие игровые аксессуары. Срочные отправки любой авиакомпанией в Россию и другие регионы. Пятилетний опыт поставок в Россию.



美加寶公司

MEGABUCKS

Контактируйте с нами по английски.

Тел: (852) 2311 8339 (3 LINES), 2311 6010

Факс: (852) 2311 4029

1080 DEGREES SNOWBOARDING

Писать обзоры по хорошим играм — самое противное занятие. Ну как можно настроичить несколько страниц текста, ни разу не поиздевавшись над разработчиками, над их неумением делать приличные или хоть сколько-нибудь интересные игры? Боюсь, что на этот раз ничего не выйдет. Nintendo после долгого перерыва вновь заставляет мир обратить внимание на свою новую игрушку. Как и следовало ожидать, очередная «внутренняя» разработка (которая, между прочим, создавалась всего около года) ни в коей мере не собирается разочаровывать застывших в ожидании фэнов. Бедные конкуренты! Жанр сноубординга на Nintendo 64 теперь закрыт, точно так же, как с гонками на воде это сделала Wave Race 64. **1080 Degrees Snowboarding** — практически стопроцентный шедевр, почти идеальная игра. Писать критическую статью по ней почти так же бессмысленно, как и ругать Mario за его «детскость». Тем не менее, попробуем.

Принцип катания на сноуборде очень и очень прост. Едешь себе потихонечку вниз. На доске или кубарем. На доске, как ни странно, получается быстрее. Между делом любители

могут попробовать свои силы (а вернее, силы верно-подданного атлета) в выполнении различнейших трюков, часто, правда, сопровождающихся падениями и соответственными переходами на другой стиль катания. Немаловажным фактором в процессе гонок является сама трасса, на которой они происходят. Надо сказать, что для игры этот «дорожный» фактор вообще является определяющим. Важным становится все — количество поворотов и трамплинов, декорации, освещение. Еще важнее количество мест для проведения соревнований. Как и в своем предыдущем творении Wave Race 64, команда разработчиков потрудились на славу и смогла даже из самого белого и однообразного фона (которым служит на трассах снег) извлечь столько разнообразия, что просто диву даешься. Только в **1080** вы сможете увидеть не один вид снега, и даже не два. Более того, вы узнаете, как ведет себя непослушная доска на каждом из



Платформа: Nintendo 64
Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Nintendo EAD
Издатель: Nintendo
Интернет: www.nintendo.com

Достоинства:

Прекрасная графика, феноменальная физическая модель. Ощущения от гонки просто непередаваемы — это почти настоящий сноубординг, кажется, даже получше, чем в реальной жизни.

Недостатки:

Всего шесть трасс, неидеальное музыкальное сопровождение, достаточно высокая сложность.

Резюме:

Самый лучший сноубординг из всех существующих. Шедевр. Еще одна вершина Nintendo, с которой навряд ли кто-нибудь сможет ее сбросить.

9,5



них. Добавьте упомянутые трамплины, повороты, разнообразие декораций — и умножьте на шесть. Но это так, проза. Теперь будет поэзия.

Красоты трасс не поддаются цивилизованному описанию. Не стану утруждать вас междометиями. Попробую все-таки что-то рассказать. Каждая из трасс построена по особому принципу, есть среди них и безумно извилистые, и изобилующие трамплинами, и попросту прямые, и треки, на которых полно развилки. Совершенно фантастические виды превращают телевизионный экран в настоящее произведение искусства. Попробуйте представить. Раннее утро, блестящий на солнце белый-белый снег, высокие скалы вокруг, а там, внизу трассы, после всех трамплинов и развилки, после всех сумасшедших поворотов, ждет настоящий подарок — застывшее в ожидании, мерно поблескивающее и величественно безразличное заледеневшее озеро. Или. Глубокая ясная и чистая ночь, тихая и морозная. Луна гипнотизирует своим неподражаемым ликом, окрашивая всю окружающую действительность в поразительные краски.

1080 — это все краски зимы.

После появления на свет Wave Race мир наконец-то понял, что вода может выглядеть реалистично. Используя фактически тот же самый движок в **1080**, разработчики поспешили использовать всю его производительность в русле реалистичности катания и правдоподобности материалов. Удалось это сделать практически идеально. Четкость, быстрота и изящность графики бросаются в глаза сразу, начиная с блестящего отрендеренного на движке вступления (как в Wave Race) и заканчивая собственно игровым процессом, который в результате выглядит ничуть не хуже, чем кадры вступления, особенно с отличных углов камерных replay. Освещение претерпело, наверное, самое знаменательное изменение. Впервые на игровой приставке мы имеем такую примечательную систему освещения. Быть может, дело только в грамотном подборе текстур (которые могут выглядеть как угодно, но только не грязно), а может, действительно технология сделала очередной семимильный шаг вперед. Наилучшим образом смоделирован снег. Вы действительно можете совершенно свободно видеть, какого типа снежный

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТЕКИЛЫ И БУМ-БУМА.

Дикий Запад



Вашему вниманию предлагается еще один увлекательный приключенческий квест, который может стать замечательным пополнением Вашей коллекции игр благодаря простоте сюжета, высокому качеству мультипликации, обилию юмора и даже наличию нескольких аркадных сцен.

Итак представьте: Вы – молодой задиристый ковбой с Дикого Запада. Вы долго тряслись на своей верной лошадке по пыльным прериям и вот, наконец, на горизонте показался маленький городок. Вы не можете преодолеть желание остановиться у местного салуна и наконец-то промочить пересохшее горло. Глазам предстает милая сердцу любого настоящего мужчины обстановка: за пианино едва сидит пьяный пианист, за столом мрачные ковбои играют в покер, за стойкой поджидает унылый бармен. Вы подходите к бару, выпиваете рекомендуемую барменом гадость и завязываете разговор...

**Спрашивайте в магазинах сети
«1С:Мультимедиа»
(см. последнюю страницу обложки)**

оптовые закупки:

1С	(095) 737-9257
CompuLink	(095) 931-9269
ElectroTECH	(095) 928-3031
Акелла	(095) 242-0323
Амбер	(095) 273-8587
Новый Диск	(095) 932-6178
Rachel	(812) 311-3648

E-mail soft@neva.spb.ru

© DYNABYTE 1997
© МедиаМикс 1998
© Профиль 1998



покрыв находится прямо впереди, чуточку справа или слева, либо же не遠далеке. Полигональные персонажи выглядят необыкновенно хорошо, а их анимация попросту вызывает восхищение. Каждый из пяти героев (еще имеется трое секретных) наделен создателями игры совершенно уникальным набором движений, одеждой, внешностью. Разумеется, управление ими также совершенно различно. К примеру, один из них способен развивать огромную скорость, но плоховато «рулит», а посему частенько зарывается носом в снег. Еще лучше подкупает настоящая интерактивность трасс. За вашей доской остается длинный след, причем глубина бороздки зависит от плотности этого снега. Скорость гонки практически всегда необыкновенно высока, и как приставка, так и сам движок показывают просто-таки фантастические результаты, учитывая сложность графического облика игры. Замедления, правда, случаются, однако они настолько редки и незначительны, что по истечении некоторого времени их просто перестаешь замечать.

Без трюков сноубординг — ничто. Их количество в **1080** просто поражает. Кажется, что варианты просто никогда не закончатся, и эстетическое наслаждение доставляет даже простое катание в «трубе» и выделывание то одного, то другого, то третьего вида прыжков. Что же до настоящих больших трасс с фантастическими трамплинами, то здесь фантазия может развернуться вовсю. Вне всяких сомнений, в данной области **1080** превосходит абсолютно всех конкурентов не только на домашних игровых системах, но даже и на аркадных автоматах, уступая (и то, пожалуй, совсем немного) лишь гениальному Tor Skater. Тут и сказать-то особенно нечего, надо пробовать. Трюков, кстати говоря, около трех десятков, так что скучать, подбирая комбы, вам не придется. Что-нибудь обязательно получится.

1080 — игра не для новичков. Сложность даже простого прохождения по трассе может оттолкнуть неопытных сноубордистов. На деле же сложность лишь подталкивает к самосовершенствованию, и поскольку игра обладает совершенно выдающимся визуальным рядом, она привлекает ваше внимание как раз на то время, что необходимо для полноценного знакомства с необычно реалистичной системой управления.

Помимо гонщиков-спортсменов, вы можете в полной мере насладиться лучшими экземплярами спортивного инвентаря, имеющегося на данный мо-

мент в мире. У некоторых досок имеется значительный потенциал в плане развития скорости, другие подкупают своей маневренностью



или гибкостью (что немаловажно для прыжков). Разумеется, подбор правильного героя к правильной доске займет у вас немало времени, тем и будет интересен.

Многопользовательский режим, несколько разочаровавший в WaveRace, на сей раз оказался много лучше. Вы можете состязаться с друзьями в огромном количестве различных вариантов гонки — от трюкового режима до обычных заездов наперегонки. К сожалению, компании из четырех участников, вдоволь нарадовавшейся Golden Eye'м, вход в элитарный клуб сноубординга закрыт. Оно и понятно, кто хочет превращать серьезный симулятор в подленькую аркадную гоночку, в которой противники будут больше заниматься сшибанием друг друга с трассы, чем собственно катанием?

Как и в WaveRace, трассы не становятся доступными сразу. Поначалу вам предстоит попробовать силы в четырех основных заездах: Crystal Lake, Crystal Peak, Golden Forest и Mountain Village. По прохождении игры в режиме easy (который на этот раз совсем не easy), вам разрешат кататься на трассе Dragon Cave, а в случае победы на medium — на последней трассе Deadly Fall. Помимо этих шести шедевров, доступны и два трюковых режима (тоже вполне красиво выполненные). Многим такое количество треков покажется недостаточным, но поверьте, этого вполне хватает, чтобы «наиграться до смерти». Физическая модель, использованная авторами игры настолько точна и неподражаемо жизнеподобна, что практически не отлична от реальной жизни. Все трюки выполняются с некоторой, я бы сказал, патологической реалистичностью, в них учитывается все — масса спортсмена, его скорость, даже, наверное, сопротивление воздушных масс. Соответственно, от этих факторов зависит и вероятность выполнения удачных трюков. Приземлитесь вы на ноги (доску) или на голову, игру не волнует, только у вас за это должна болеть голова.

Можно долго и занудно продолжать перечисление неоспоримых достоинств игры, восхищаться и восторгаться ею, упрекать остальных разработчиков в непросвещенности, бездарности и прочих смертных грехах. Но делать это не хочется. Просто оттого, что на свете есть хорошая компания Nintendo, которая порой (очень редко, правда), доставляет игрокам настоящую чистую радость. И это, господа, замечательно. Играть и получайте удовольствие!

СИ

Альтернатива:
На приставках
фактически отсутствует

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ АЛЬБОМ
ПРАКТИЧЕСКАЯ

САМООБОРОНА

© "Зареалье" 1997-1998г. Все права защищены.

LOGO

ЗАРЕАЛЬЕ

продолжает серию ММ альбомов
по практическому применению
достижений
современной
психологии.

Этот диск - о практике
эффективных и простых
приемов самообороны.
Благодаря им Вы обретете
уверенность и хорошую
физическую подготовку.
Несколько сеансов
психотренинга помогут
преодолеть неуправляемый
страх и изменят отношение
окружающих к Вам.

"Как делать рекламу"

Популярный учебник,
посвященный
психологическим основам
воздействия рекламы на
потребителей и техническим
приемам производства
рекламных материалов.

"Практический гипноз"

Полезное дополнение к
домашней аптечке.
Содержит только научно-
обоснованные методики
(такие как аутогенная тренировка,
снятие стресса и некоторых
болезненных состояний). Содержит бесценную информацию
о том, что и Как надо произносить, чтобы сеансы психотерапии
воздействовали на подсознание правильным образом.



С л е д и т е з а э т о й с е р и е й !

Приобретайте наши мультимедийные альбомы в торговой сети фирм
"ИС-Мультимедиа", "Компьюлинк", "Новый Диск", "R-Style".
В Москве : ТД "Дом Книги", *Новый Арбат, 8*; ТД "Библио-Глобус", *Мясницкая, 6*;
магазины "Диал Электроникс"; "Белый Ветер"; ВВЦ (ВДНХ), *павильон*
Вычислительная техника; универсам "Московский", *Комсомольская пл. 6*.
Поставка наложенным платежом: обращайтесь в "Мультимедиа центр"
т., (095) 915-32-84 , e-mail: petrov@openmail.ix.ru



НПО "Зареалье", Москва,
Софийская наб., 34а,
тел./факс: (095) 951-42-43,
www.zarealye.ru

REBOOT

PS

Интересно,

Как это ни печально, но чего-то ReBoot'у не хватает.

Платформа: PlayStation
Жанр: shooter
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts
Количество игроков: 1
Интернет: www.ea.com



Просто выполненные персонажи выглядят тем не менее красиво, да и анимированы они тоже неплохо

Достоинства:

Отличная графика, неплохая идея в сочетании с почти оригинальной концепцией создают впечатление доделанного, качественного продукта.

Недостатки:

Скучно. Игровой процесс слишком однороден, попытка его разнообразить скорее провалилась, чем удалась.

Резюме:

В общем и целом игра неплохая. Однако предназначена она явно для тех, кому нравился мультфильм.

V 1,5
S 1
I 1
G 0,5
O 1
A 1

6

какими качествами должен обладать режиссер мультипликационных сериалов? Как можно в таких количествах придумывать шизофренические сюжеты неизвестно про что, изобретать бессмысленные многосложные слова и при этом еще находить своего зрителя, который всегда будет восторгаться пестрой мешаниной на экране телевизора и неизменной моралью, вытекающей из жутковатого уничтожения очередного негодяя? Концепция таких мультфильмов обычно базируется на актуальном явлении современной фантастики: так инопланетян сменили роботы, роботов — ниндзя-чебурашки (простите, черепашки), а когда и им пришлось уйти в отставку, на сцене появились полупрозрачные компьютерные герои с фиолетовыми физиономиями, которые озаменовали собой новую эпоху создания компьютерной мультипликации.

Осмелюсь напомнить замысловатую сюжетную завязку, которую многие возможно не знают. Мальчик Боб со странной окраской лица защищает свой родной город под названием Мейнфрейм (Mainframe). А на город совершают постоянные нападения отрицательный герой, плохой Мегабайт. Этот самый Мегабайт создает компьютерные вирусы и сам, кстати, является вирусом, а они-то для Мейнфрейма, как известно, очень опасны, Боб, эдакий антивирус, носится на виртуальном скейтборде и уничтожает своих врагов, во множестве представленных в виде злобных механизмов, наподобие танков и роботов. Примерно так изображены процессы, происходящие в компьютерных железах. Поэтому, ежели ваш компьютер изволит повиснуть в самом неподходящем месте, знайте, все это происходит Мегабайта, а помочь здесь может только Боб со своим скейтбордом...

Сюжетная линия игры в основе своей повторяет мультфильм (если, конечно, считать сюжетом анимационные заставки между уровнями), так что фанаты сериала наверняка будут в восторге. Но вообще сюжет выполняет чисто эстетическую функцию и не для чего другого совершенно не нужен.

Игровой процесс прост до невероятности: летаешь-стреляешь. Восемнадцать уровней подряд — одно и то же. Хотя сказать, что играть не сложно, тоже нельзя, ибо компьютерные вирусы отличаются агрессивностью и прочими вредными чертами характера. Действие происходит на красивых футуристических пейзажах, наглядно демонстрирующих компьютерные внутренности. Ничего похожего с реальными вещами вам, правда, увидеть не удастся, поскольку авторы игры, вероятно, ничего не знали о железах компьютера, да и ставили своей целью создание художественного, а не реалистичного образа. В этом смысле дизайнеры оказали

лись на высоте, ярко и по-своему красиво раскрасив окружающий мир в экзотику технократического футуризма.

Уровни сделаны очень оригинально и, я бы сказал, правильно, в расчете на игрока, который хочет ехать туда, куда он хочет, а не куда того требует почти ненужный сюжет. Схема прохождения их сравнительно проста, все склоняется обычно к уничтожению многочисленных врагов. Органично усложняют игру tears, дословно переводимые как слезы, на самом деле представляющие из себя мины замедленного действия. Если не уничтожить tears вовремя, то они смогут нанести Мейнфрейму сильные повреждения, чего, соответственно, следует избегать. Все остальное в большей или меньшей степени достаточно стандартно.

Казалось бы, чем сложна может быть обычная стрелялка, пусть и с такой оригинальной концепцией? Сначала сложно играть, потому что сложно отличить «несвоих» от своих и просто статичных объектов. Как только сие становится понятным, интерес к игре падает сразу на несколько порядков. Все настолько однообразно, что игра опять-таки становится сложно. Несколько разнообразят игровой процесс многочисленные враги (их в игре около 30) и постоянно совершенствую-



щееся оружие. Поначалу пытаешься развлечь себя какими-то эффектными приемами, которые можно выполнить на скейтборде. Дело в том, что пространство, на котором проходят сражения, далеко не пустынно, а наоборот, заставлено разнообразными предметами, среди которых игрок обязан выполнять роль штурмана. Некоторые из них представляют собой подобие трамплинов или узеньких мостиков, с которых можно красиво прыгнуть и заодно таким способом рассмотреть всю окружающую вас территорию.

В процессе выполнения миссий Бобу будут помогать его друзья — Фонг, Дот и Энзо — знакомые вам по мультфильму. Почему-то количество отрицательных героев сильно превышает положительных — так, в процессе игры придется сразиться не только с несколькими сотнями врагов-статистов, но и с восемью боссами, включая и злобного Мегабайта. Чтобы подчеркнуть важность миссии Боба и наделять игру драматизмом, авторы в надежде на сенсациональное настроение игрока придумали Биномов. Биномы — это основное население Мейнфрейма, которые, по мнению создателей игры, обеспечивают работу компьютера. Эти мирные роботы-трудяги, внешне напоминающие не то паровозики, представ-



ляют собой первостепенную военную цель Мегабайта, от которого их придется защищать. Сделать это порой непросто, из-за чего чаще всего испытываешь не жалость к погибшим Биномам, а плохо скрываемое раздражение. Еще бы, эти ребята постоянно лезут под огонь вашего бластера, не вникая ни в уговоры, ни непосредственной опасности уничтожения. Кстати, на первых уровнях именно их постоянно путаешь с врагами.

Остановиться следовало бы на графическом оформлении **ReBoot**. Знаете, от самого мультфильма, созданного, вероятно, на сверхмощных графических станциях, **ReBoot** мало чем отличается. Все действительно красиво и, что совсем удивительно, динамично. Все это, конечно же, объясняется компромиссным характером создания иг-



ры. Так, например, очень красива иллюзия цветного освещения. Просто выполненные персонажи выглядят тем не менее красиво, да и анимированы они тоже неплохо. Таких спецэффектов вы, вероятно, не видели вообще ни в одной игре на Sony PlayStation. Вспышки лазеров и взрывов смотрятся просто восхитительно, но...

Вот мы и подошли к этому «но». Как это ни печально, но чего-то **ReBoot'у** не хватает. Вроде и идея удачная, и графика отличная, и с динамичностью все в порядке, а играть, тем не менее, неинтересно. Скучно просто летать и стрелять. Причем уже наперед



знаешь, чем все это закончится, что за тем поворотом прячется враг и что скоро предстоит сражение с боссом. Не хватает какой-то изюминки, от которой хочется играть не переставая, какой-то детали, которая делает из коммерческого продукта игру. Оно и понятно, игра делалась прежде всего в расчете на фанатов мультфильма, которые были бы счастливы и от куда более неудачного проекта. Но вот что делать остальным? Меня вот, например, абсолютно не беспокоит судьба города Мейнфрейм и несколько не волнует какой-то странный Мегабайт. Более того, в процессе игры я не раз задавал себе вопрос, почему у нашего главного героя такой нездоровый фиолетовый цвет лица. Только не надо мне объяснять социальную структуру Мейнфрейма, объяснять, почему Мегабайт плохой и после какой катастрофы Боб посинел в самом прямом смысле. Если вы все это знаете, тогда играйте в **ReBoot**. Если — нет, тогда хорошенько подумайте...

CM

Альтернатива:
Tomb Raider

[HTTP://WWW.CAMELAND.RU](http://www.cameland.ru)

ЧИТАЙТЕ В МАЙСКОМ НОМЕРЕ PlayStation

A comic book style illustration. In the foreground, the character Spawn is shown from the chest up, wearing his signature red cape and black tactical suit with yellow visors. He is looking upwards. In the background, a large, grotesque, multi-eyed monster head with green glowing eyes looms over him. The background is a mix of red and blue with dynamic, angular shapes.

Dead or Alive
Medievil
Skull Monkeys
Poy Poy

Megaman Legends

Beast wars

Spawn: The Eternal

Adidas Power Soccer 2

Batman & Robin

Xenocracy

Kula World

Motorhead

X-Men: Children of The Atom

Bust A Move 3DX

Jet Rider 2

Pitfall 3D

Dark Omen

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Final Fantasy Tactics

Gex: Enter The Gecko

NEWMAN HAAS RACING

Страна Игр МАЙ 1998

ГОНКИ

Действительно, Newman Haas Racing оригинален, нахален и неповторим.

Платформа: PlayStation
Жанр: гонки
Издатель: Psygnosis
Разработчик: Studio 33
Количество игроков: 2
Интернет:
www.psygnosis.com



Графика как графика, ничего особенного

Достоинства:

В питстопе люди ходят.

Недостатки:

Нулевое управление, которое выводит из себя где-то на третьем повороте пятую машину. Множество багов, связанных с камерой обзора, зеркалами и столкновениями. Интерес к игре чисто инстинктивный, связанный с поиском ошибок и недоработок.

Резюме:

Отличная гонка. (Отличается от самых лучших представителей жанра коренным образом).

3

бывают разные. В основном либо хорошие, либо плохие. Причем другого не дано. Возьмем, например, Need for Speed 3. Хорошая гонка. А возьмем Newman Haas Racing? Правильно — плохая. Прошу простить меня за откровенную банальность, которая, между прочим, преисполнена глубокой истины, но



по-другому начать обсуждение Newman Haas Racing просто невозможно. Почему-то разработчики решили, что самое главное в создании гонки — это оригинальность, нахальная и неповторимая. Действительно, Newman Haas Racing оригинален, нахален и неповторим.

Newman Haas Racing похож на Formula One. Но только внешне, издали и то немного. Игра получилась принципиально другая. Начнем с самого начала, то бишь со старта. Стоим, ждем. Гудок — поехали. Все нормально, пока жмем на одну кнопку газа. Спокойненько доезжаем до поворота, жмем на кнопку со стрелочкой налево. Ого! Машина не прос-



то поворачивает налево, а мгновенно разворачивается на 90 градусов! Может быть, на кнопку слишком сильно нажали? Ладно, едем дальше, обходим противника и чтобы не пускать его вперед, пытаемся встать впереди него. Опять?! Машина вновь становится раскорякой посреди трассы... А, понял, наверное машина какая-то особенная, космическая вся из себя. Выбираем другую машину, доезжаем до поворота — опять то же самое. Выбираем третью, четвертую, пятую..., шестнадцатую — тот же результат. Шестнадцать машин ничем не отличаются друг от друга, кроме рисунков на корпусах. Замечательно! С отвращением откладываем геймпад в сторону, подключаем аналоговый контролер. Результат, правда, все равно не из лучших. Только после



нескольких калибровок можно добиться нужного эффекта. Но резких движений делать все равно не следует. Нет, я мог бы понять, если бы действие происходило не на Земле, а на каком-нибудь Марсе, где центробежное ускорение должно быть меньше... Я даже понял бы и оценил юмор разработчиков, если бы все участники гонок не могли поворачивать и радостно вылетали за пределы трассы на каждом повороте... Но действие происходит на нашей родной планете, а компьютерные соперники едут просто идеально, не допуская никаких ошибок. Становится горько и обидно.

Вообще в игровом процессе обнаруживается великое множество гениальных идей авторов игры, испорченных буквально никаким исполне-



нием. К примеру, сталкиваемся с противником на трассе... Да что там сталкиваемся — нежно прикасаемся корпусом. Камера тут же сходит с ума и начинает выписывать жуткие пируэты, демонстрируя незаурядные маневры из школы высшего пилотажа. А вы в это время невероятным образом пытаетесь подчинить себе управление космическим болидом.

В пять камер обзор не включена привычная, до боли знакомая, та, что подвешена на самом носу машины. Вид из кабины... Ну не умеют художники из Studio 23 рисовать, что ж, разве стоит из-за этого огорчаться? Два зеркала слева и справа вообще изумляют нарушением элементарных законов оптики — в них не видно ни



трассы, ни пейзажа, ни неба. А вообще правильно, зачем нужны игроку какие-то трассы и пейзажи? Обойдется без них.

Графика как графика, ничего особенного. В десятке других гонок на Sony PlayStation вы обнаружите то же самое. Звук тоже есть, что опять-таки не особенно восхищает. Внешняя оболочка, короче говоря, вполне удовлетворительная.



Впрочем, было бы несправедливо утверждать, что ни одну свою идею разработчики не смогли удачно реализовать. Например, при заезде в pit-stop вы можете посмотреть, как работники из техобслуживания поменяют вам колеса и заправят бензином. Представьте себе, это смотрится. Кроме того, гонка проходит очень быстро и динамично. Еще есть split-screen, который работает почти так, как ему положено. На этом список достоинств заканчивается и начинаются нудные, пространные размышления, почему все так плохо... А правда, почему? Нельзя, что ли, получше было сделать? Геймпад в руки этим разработчикам... Хотя нет, это слишком суровое для них наказание.

Newman Haas Racing обладает по-



тенциалом, который, в принципе, можно было бы использовать. Но, увы, он остался на самом дне игрового процесса. В общем, искренне рекомендую.

CM

Альтернатива:
F1 Racing Simulation

Как и было

обещано, возвращение в мир «Аллодов» оказалось достаточно скорым — и вот, во второй части нашего полезного разговора мы попытаемся пролить свет на некоторые особенности конкретных миссий игры. Сразу предупреждаю, что универсального прохождения игры просто не существует, поскольку количество развилок в самих миссиях слишком велико. А уж четверо героев, возможные наемники и прочая сильно разнообразящая игровой процесс дребедень вообще лишают подобную работу всякого смысла. А посему я лично предпочитаю на сей раз уделить значительное внимание не особенностям тактики, а больше расположению объектов, монстров и прочих мелких неприятностей на картах, что, безусловно, поможет вам лучше в них ориентироваться. Что бы еще сказать на дорожку? Не забывайте о бонусах, они не станут ждать, пока вы соизволите выполнить основную миссию, поэтому занимайтесь миссиями именно в том порядке, который рекомендован ниже. Как мне кажется, он учитывает почти все бонус-миссии. Начнем, пожалуй.

Миссия первая. Безымянная

Цель: Добраться до деревни и довести туда свою спутницу целой и невредимой

Чтобы не пройти первую миссию, надо быть виртуозом. Однако, помимо всего прочего, именно на этой карте хранится некоторое количество полезных и очень полезных предметов, ради которых стоит попрыгать по болотам лишние пару минут. Для начала — мешок с мечом прямо в начале уровня **1**. После того, как уладите дело с двумя разбойниками (они не представляют почти никакой опасности, хотя в ранних бета-версиях даже на Easy с ними было тяжело справиться), идите дальше наискосок к верхней части карты **2**. Встретившись с колхозницей и вдоволь наговорившись о трудностях сельского хозяйства и значении в нем бесполого размножения (простите, выскочила любимая цитата из старого доброго учебника по биологии), оставьте ее в ее маленьком укрытии, а сами отправляйтесь мочить белок (3 штуки) и пчел. В западном крыле карты находится мешок со шляпой мага **3** (рыночная стоимость — порядка двух тысяч монет), на юге же, после долгого похода через полмира (а расстояние-то буквально десять квадратов от начальных башен!), вы сможете чрезвычайно полезную кирасу с показателем защиты +10 **4**. В самом же верхнем левом углу вы обнаружите наряду с тремя очаровательными представителями потустороннего мира еще и мешо-

чек с серебряным браслетиком **5**. Поверьте, не только девочки такие носят. После всех приключений отправляйте девушку через мост в де-

ревню, а сами присоединяйтесь у фонтана к товарищу кулаку **6**. Он воспользуется наемным трудом и отправит вас в очередной поход.

**Миссия вторая. Еще более безымянная**

Цель: Помочь буржуину дойти до славного города Плагата, а заодно добраться и самому

Это задание также числится среди простых. Пройти можно очень легко, или же с некоторыми осложнениями, в результате которых появится несоизмеримо большее количество опыта. Для начала возьмите на вооружение бесхозный лук **1**, валяющийся рядом с обозом. Крестьянами в данной миссии можно пользоваться, а можно и проигнорировать их присутствие, захапав себе весь возможный опыт. Здесь вам придется стрелять, тренировать навыки лука и меча (или что вы там второе выбрали) одновременно. Для начала стоит запомнить, что летучие мыши уничтожаются только стрельбой и махать перед ними мечом совершенно бесполезно. Чуть восточнее дороги находится неровная местность, наводненная черепахами **2**, на которых лучше всего трениро-

ваться в стрельбе. Буквально за несколько минут можно значительно продвинуть свои навыки. А чуть дальше вас ожидает шабаш привидений, также очень хорошо поддающихся «стреловой дрессировке».

У озера чуть южнее вашей деревни (там, где засел рой пчел) имеется объемистый мешочек со шляпой мага внутри **3**. Если вы хотите пройти миссию легко, то идите вдоль берега реки на восток, проигнорировав первый и второй проходы на юг. Через третий идти значительно проще **4**, тем более, что цель находится на юго-востоке. Для желающих же максимально поразмяться можно предложить сложный путь с уничтожением всех противников на карте. Прямо по дороге вас подстерегает грозная сила лучников и воинов-топористов **5**, единственная по-настоящему серьезная задача на этой карте. Чуть ниже по дороге — отряд гоблинов, хороших стрелков, но плохих бойцов. Они еще, гады, бегать умеют хорошо, так что вполне могут

смотреться зализывать раны, а потом вновь выступить, понаделав немало шума. А главного дядю работодателя убивать нельзя. От людей останется множество мешочков с тряпьем, за которое, правда, даже имея ввиду количество, мало что удастся выручить. Вам не мешает также пройти дальше по берегу реки, где засело достаточно большое количество орков **6**, которые разбиты на несколько групп и поэтому не очень-то опасны. У них, особенно у группировки на южном берегу, имеется по меркам уровня крупная сумма дензнаков, так что охота за зелеными друзьями вполне разумна.

В нижнем левом углу карты, прямо за озером, находится колодец с живой водой, куда можно периодически бегать за исцелением **7**. За горами же чуть восточнее находится достаточно крупная деревня гоблинов, прилегающая к основной дороге. Разгромив ее, вы сможете получить доступ к полезному мешочку **8**, спрятанному в рас-



щелине среди скал. Теперь на пути к победе стоят (в смысле, висят) только мыши, которых легко забить парой стрел ⑨. Как только дедушка достигнет конца главной дороги в южной части карты, миссия будет благополучно завершена, и вы окажетесь в Плагате ⑩.

Миссия третья. Лабиринт

Цель: Найти заблудившихся в лабиринте колхозников

Зайдите в магазин, сдайте награбленное добро и обмундируйтесь по максимуму, затем заверните в таверну, поговорите с подружкой Ренистой.

Лабиринт, несмотря на громкое название, в данном случае представляет собой совершенно примитивную структуру, в которой вам нужно просто идти по спирали к центру, попутно уничтожая монстров и разыскивая несчастных жертв собственной глупости. Занятно, что от радости того, что их наконец-таки нашли, эти ребята тут же меняют свой цвет. Ну да ладно. Миссия крайне прямолинейна и очень проста.

Для начала входите в лабиринт и направляйтесь вниз до упора, убейте встречных гоблинов ①. Поворачивайтесь направо и идите на восток, порубите в капусту нескольких белок и две партии гоблинов. Очередной поворот, поход на север, потом опять на восток и вот он — красавец ②! Его можно не двигать и никуда не посылать — пусть себе стоит и радуется жизни. Вы же направляйтесь на запад до упора, приготовьте завтрак из белок и гоблинов, после чего совершайте бросок на юг. Последний крестьянин ждет не дожидается ③. Ура! Победа! Кстати, в центре лабиринта можно «погасить» еще небольшую группу противника. Что не помешает.



Миссия четвертая. Лекарство

Цель: Притащить в дальнюю деревню лекарство от чумы

Данное задание также проходит совершенно элементарно. Отправляйтесь на север, предварительно оттащив белок от мага ❶. Так и идите мимо гор, наслаждаясь пейзажем и отбиваясь от настырных белочек и пчелок. На кладбище вам предстоит очередная радостная встреча с непознанным ❷. Парочка привидений и несколько летучих мышей пытаются оказать сопротивление — ан нет, навряд ли что-нибудь получится. В качестве премии — порядком подрванная мантия мага в мешочке. На спуске (после поворота на юг) вас поджидает небольшая армия гоблинов, состоящая из трех групп, в которых соответственно три, четыре и два члена ❸. Дальше при желании можно померяться силами с самым первым людоедом ❹. Забить его не слишком уж сложно, однако данный процесс требует некоторой сосредоточенности. После бессправной гибели злодей оставит в подарок семьсот эскимо. Дело сделано — можно отправляться через мостик на север в деревню ❺. Побеседовав со всеми и отдохнув, отправляйтесь в Плагат.

Миссия пятая. Кагаданский пост

Цель: Очистить территорию от магов

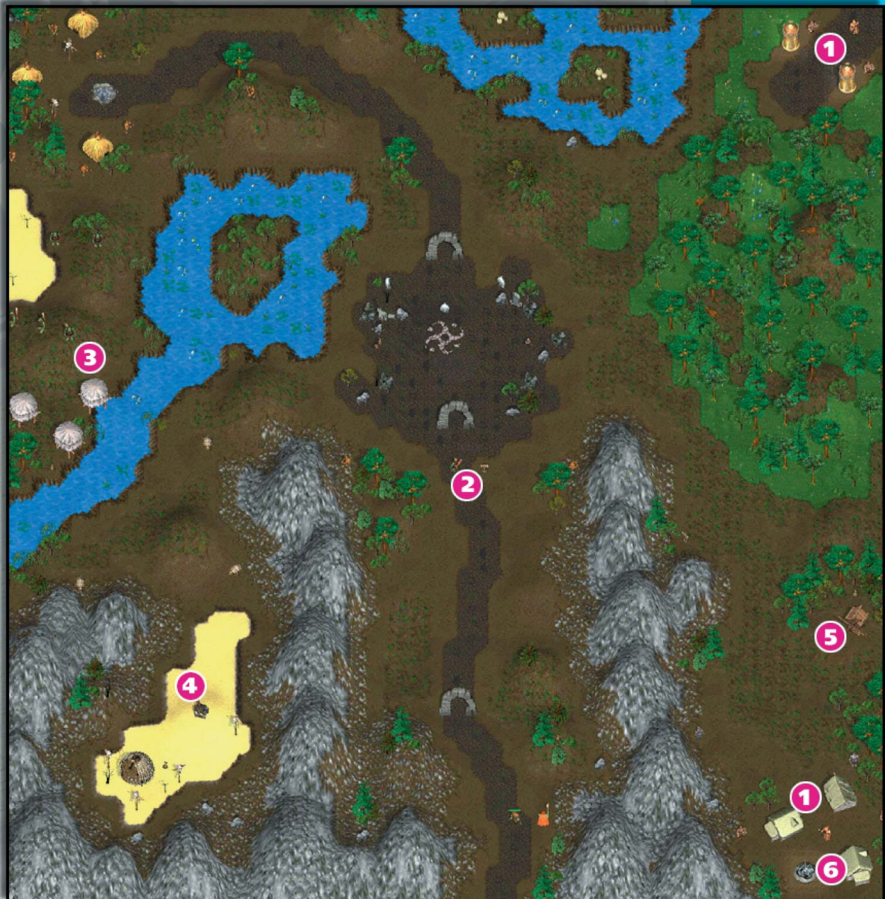
Как выясняется, и у наших героев на Умоире могут быть знакомые. Придется помочь друзьям, служащим Отечеству. Помощь, собственно, заключается в том, чтобы уничтожить группировку магов, которая держит в своих руках важный участок территории.

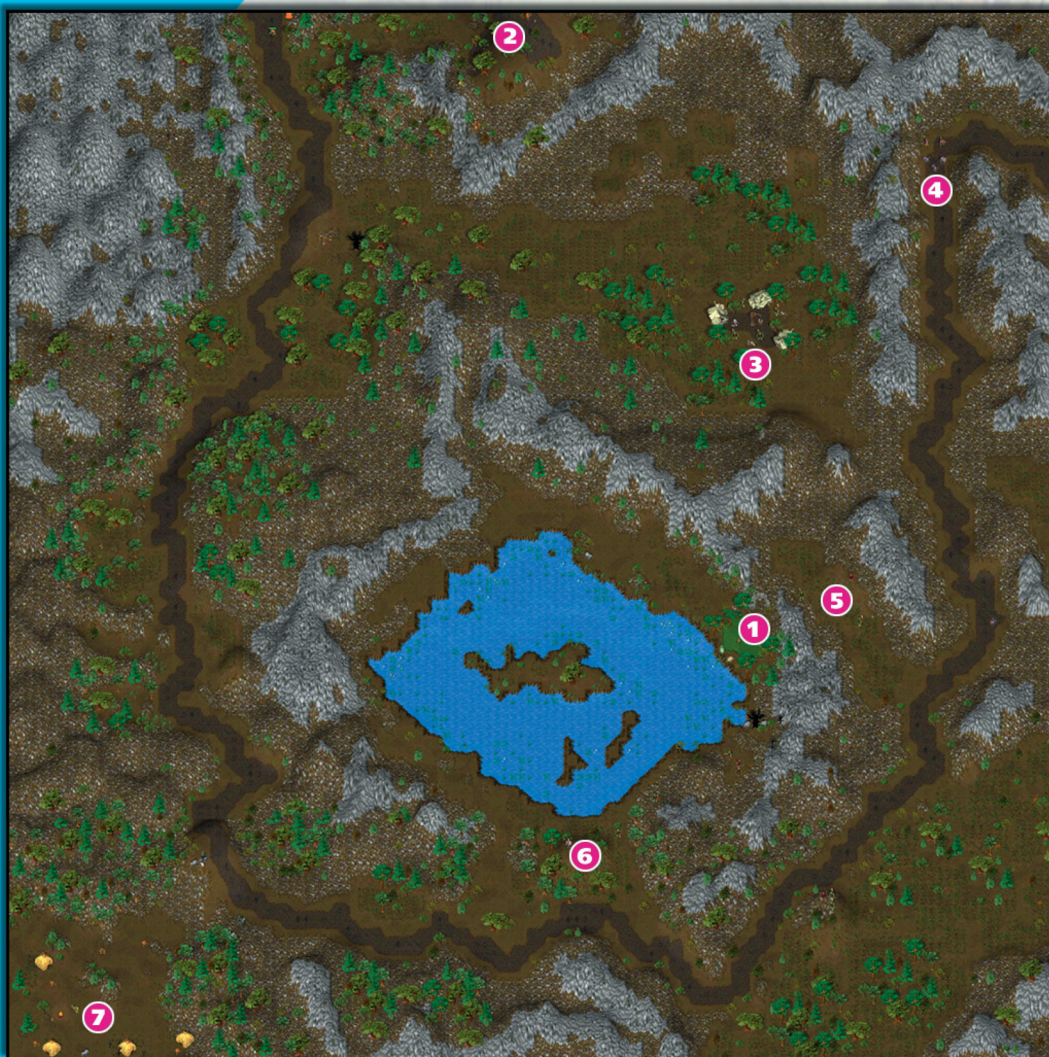
Сами маги находятся на карте на юго-востоке и северо-востоке, и каждый из них охраняется немаленьким отрядом воинов с мечами, арбалетами и прочими ощутимо мощными видами оружия ❶. Поэтому драться с ними необходимо осторожно, к тому же не следует забывать и о заклинаниях из посохов магов (у верхнего — обычная огненная стрела, у нижнего — молния). Для начала придется уничтожить несколько орков и гоблинов, а также друзей из потустороннего мира и летучих мышей ❷. На северо-западе имеется небольшая деревня, а на берегу реки на самом краю полуострова орки держат серебряный амулет ❸. Здесь почти у всех врагов есть деньги, так что и материальные выгоды похода на север вполне очевидны. В пустыне на западе живет людоед, которого охраняют несколько черепашек ❹. По всей видимости, диета этого товарища последнее время состояла из магов, поскольку в его логове вы сможете отыскать целых три новеньких одеяния для волшебников. Отправляйтесь сначала на северный блок-пост и вынесите всех оттуда (не забудьте про арбалетчиков), а затем можно идти и на юг, по пути завернув к мельнице (где-то ближе к концу пути) ❺, около которой вы найдете стальную кольчугу. Враги на юге вооружены лучше северных соб-



ратьев, и у одного из воинов имеется даже полный набор бронзовых доспехов. С магом ведите себя осторожнее, а вообще-то лучше его убить сразу. Вот

это и был Кагаданский пост. Кстати, там прямо посередине площади стоит автомат с газировкой. Он здорово восстанавливает силы ❻.



**Миссия шестая. Сокровище**

Цель: Отыскать оное и спасти рыцаря Бриана

В таверне поговорите с напарницей, иначе уйти из города не будет никакой возможности.

На карте имеется два возможных пути для вас и ваших героев. Через южные земли кругом, или же напрямик на восток. Оба пути изобилуют не слишком опасными противниками, так что решение почти ничего не меняет. Сам клад находится на северо-восточном побережье центрального озера, на полянке, на которую можно пройти из горного перевала через ворота ❶. Справа от места старта находится деревня гоблинов и их фамильная реликвия — бронзовая кираса ❷. У развилки вас ожидает некоторое количество орков (не очень много) ❸, на восточной тропе, которая ведет вас к

выходу с уровня, засела весьма сильная армия из пяти воинов и лучников ❹. Прямо же у озера сидят несколько орков, у одного из которых, красного коммуниста, имеется при себе все золото Партии ❺. Не буду советовать, что делать. Как только найдете сокровище, на вас будет совершен легкий наезд отрядом черепах, которые, видите ли, привыкли к замшелому сундучку, набитому золотом. Товарищ Бриан находится на южном побережье озера и отчаянно молит о помощи в связи с надвигающейся массой противника ❻. Разумеется, его надо спасти. Далее отправляйтесь в западный угол карты, там находится небольшая армия гоблинов и мешок с перчатками, наручами и прочими полезными штуками ❼. Выход с карты, как уже было сказано, расположен в правом верхнем углу.

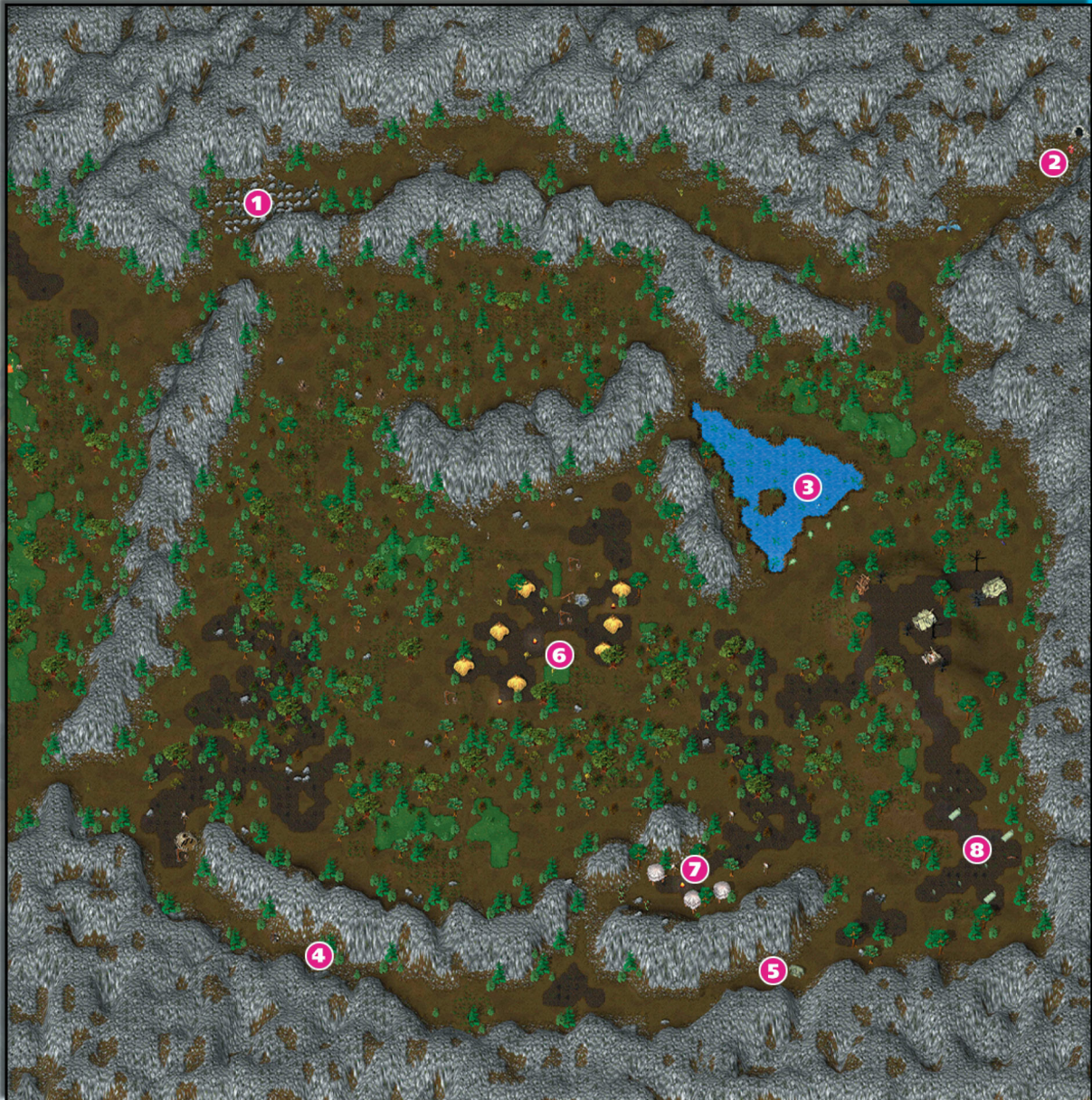
Миссия седьмая. Черепаха-людоед

Цель: Удалить зубы у наглой черепахи.

Очередной бонус требует от вас пообщаться с народом в таверне. Миссия, между прочим, не самая простая.

Для начала отправляйтесь на юг, попутно добывая беличьи шкурки. Как только увидите людоеда, радуйтесь — он драться не будет ❶. Поскольку сам черепаху вредную не любит и готов





помочь в ее забиении. Так что дерзайте. Сама тварь живет на северном краю болота, которое начинается сразу за лесом 2. Мало того, что она сама достаточно крута, так госпожу еще и охраняют. Убейте всех черепах в округе, прежде чем приступать к главной (она покрашена программистской акварелью в серый цвет). Вот вам параметры чудища. Жизнь 170, Защита 200, Атака 200. Имеются способности по отравлению окружающей среды. Ну и что с такой делать? Поверьте, без людоеда справиться необыкновенно сложно, поскольку ваша сила удара просто не в состоянии пробить мощнейшую броню черепахи. Не забудьте лечить не только себя, но и друга. После победы не стоит сразу отправляться вон из миссии, поскольку за черепашкой лежит привлекательный мешочек, в котором вы найдете тысячу монет, шлем и амулет 3. Это вам не проза жизни, а настоящая поэзия!

Миссия восьмая. Мудрец Хима

Цель: Найти мудреца

Здесь перед вами опять два пути: простой и сложный. Второй, разумеется, на порядок интереснее. Если последовать советам спутников, то надо отправиться на восток, преодолеть завал (осторожнее, колхозники настолько тупы, что могут забаррикадировать единственный путь 1, и довольно быстро и бескровно добраться до северо-восточной части карты, где мудрец и колдует себе потихоньку 2. Можно пройти и там, но потом лучше всего немножко исследовать территорию. Во-первых. При виде дракона не пугайтесь 3. Он совершенно нейтрально относится ко всем окружающим. Главное — его не тревожить. Кстати, все белки и черепахи на карте также ему служат и на вас нападать не станут. Дракоша очень чувствителен ко всем раздражителям, и при нем да-

же нельзя зажигать яркий свет. Кстати, он на порядок вас сильнее. Наибольший интерес представляет юг карты, где в скалистом проходе на западе засели людоед 4 (на этот раз бедный), и огромный медлительный и сильный тролль 5 (довольно-таки богатый). Дабы получить от схватки с ними все, что возможно, эту схватку необходимо обязательно провести. Мешать будут идиоты — колхозники, путающиеся под ногами и порывающиеся принять участие в бою. Прямо в центре карты находится совершенно бесполезная деревня гоблинов 6, а чуть ниже — маленькое поселение орков 7. Что касается кладбища (юго-восток) 8, то мышами вас уже не запугаешь. Как только почувствуете, что нагулялись, идите в гости к Химе.

Сергей
АМИРДЖАНОВ

СИ

После

просмотра заставки к игре у вас не остается ни малейшего сомнения в том, что это что-то грандиозное. Но верх ликования вы испытаете, когда запустите ее — производит впечатление действительно потрясающее, несмотря на то, что «это круто, но я пока не знаю, как всем этим управлять». Гул двигателей, равномерно сопровождающий ваш плавно движущийся танк (с заносами на поворотах, обусловленными гравитацией планеты), оригинальные конструкции остальных юнитов, потрясающие вспышки от выстрелов, дымы и «хвосты» от ракет, много нового и непонятного пока оружия. Странные сооружения, гейзеры, бьющие из поверхности планеты, трехмерная карта и какие-то точки, высвечивающиеся на радаре — так вот ты какая, **Battlezone**! Uprising начинает медленно меркнуть в мозгу и отправляется пылиться на полку. Перейдем же к делу.

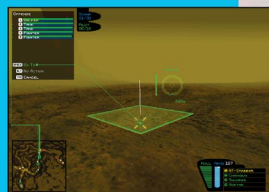
Для начала настоятельно рекомендуется пройти все предлагаемые в игре упражнения. Большинство современных игр предлагает пользователю несколько обучающих заданий для того, чтобы ввести в курс дела и помочь разобраться с интерфейсом. **Battlezone** в этом смысле не является исключением, тем более, что подобная возможность здесь просто необходима, управление игрой требует навыков. Перемещение по поверхности планеты осуществляется клавишами **W,S,A,D,Q,E** (полный вперед, назад, **Strafe** влево/вправо, малый вперед, прыжок-турбины соответственно) и мышью. Выбор оружия по правому

щелчку, стрельба — по левому. Можно значительно приблизить/отдалить местность на экране клавишами **+/-**. По началу придется привыкнуть к тому, что на поворотах заносит, и к некоторой замедленности прыжка в полете — вы все же управляете своим танком на Луне. В остальном — все как обычно.

О планировке миссий. Желательно минимальное знание английского на слух — для того, чтобы сообразить, в какой момент заглянуть в «цели миссии» по клавише «**O**». Многие миссии спланированы абсолютно нетривиально, и не всегда в самом начале сообщается, что будет нужно сделать в конце (ждите приказаний). При этом совсем не всегда требуется уничтожить противника полностью, и если вовремя не сообразить, чего от тебя хотят (например, сопровождать **Scavenger** и оберегать от вражеских файтеров; захватить незнакомый предмет внеземной цивилизации и отбуксировать его **Tug**-ом на базу; перерезать путь движения вражеского конвоя с **Recycler** и уничтожить его; расчистить дорогу от вражеских **Turret** для своего **Transport** при эвакуации базы),

то все может закончиться провалом миссии, несмотря на стабильную ситуацию на базе и уже довольно неплохой уровень ее развития. Эта игра по большому счету не является обычной ни в заданиях для миссий, ни в интерфейсе, но в этом-то и ее прелесть.

Как все работает в этом мире? Разберемся. Итак, дерутся американцы и русские. Изначально вас десантируют на какую-нибудь планету с определенным заданием. Карта участка планеты заранее известна вся (нет никакого «тумана войны»). По **CapsLock** можно выбрать между 3D-картой окрестностей и 2D-картой всего участка поверхности. Из поверхности планеты бьют белые источники — гейзеры (на карте обозначается большими белыми квадратиками). Найти такой гейзер, просто перемещаясь по планете, бывает трудно, тем более, что их число ограничено, поэтому используйте карту (гейзеры и база противника, как правило, заранее нанесены на карту). Гейзер в этом мире значит возможность производить. Любое перемещаемое здание-трансформер (**Re-cycler, Armory, Factory**) работает от гейзера. Необходимо только отбуксировать его туда и трансформировать в наземное сооружение (исключение составляет **Construction** — он «всасывает» гейзер в себя и далее работает в любом месте планеты). Остальные здания можно строить на всей поверхности планеты. **Recycler** перерабатывает металлолом, то тут, то там встречающийся на планете в естественном (на поверхности) и в искусственном виде (результат взрыва юнита). Его собирают автоматические аппараты





Scavenger (функции и поведение аналогичны небезызвестным харвестерам, кроме того, они точно так же игнорируют выстрелы противника, вместо того, чтобы убегать подальше), не вооруженные и требующие защиты. Металлом перерабатывается и поступает в ваше распоряжение в виде «денег» (или металла, называйте, как хотите). Для функционирования некоторых зданий необходима солнечная энергия (**Gun Tower**, **Comm Tower**). До тех пор, пока вы не постройте солнечные батареи **S-Power**, эти здания нельзя будет разместить.

Перейдем к юнитам. В вашем распоряжении боевые пилотируемые, автоматические беспилотные, а также юниты-трансформеры. Вы можете пилотировать любой боевой юнит, в том числе сражаться на своих двоих, пешком. Правда, как пересечь за штурвал другого корабля, пока не подбили ваш собственный, я так и не нашел. Юнитами можно управлять дистанционно и группировать (об этом речь пойдет ниже). Патроны вашего юнита (и всех прочих) имеют тенденцию кончаться. Для того, чтобы пополнить их запас, необходимо съездить к **Recycler**, произвести и употребить пилюли с патронами, а также пилюли для ремонта (два столбика в правом нижнем углу экрана). Аналогичную операцию можно приказывать делать юниту: сначала удаленно произвести пилюлю, а затем приказывать ему слетать за ней и съесть. Когда вы постройте **Armory** (производит набор разнообразных пилюль для разных систем оружия), доставка пилюль перестанет быть проблемой — **Armory** сама доставляет пилюлю в указанное

вами любое место карты (пробелом). Кроме того, есть и два специализированных здания для дозарядки патронов и ремонта техники (не требуется гейзеров или солнечных батарей): **Hangar**, **Supply**. Наступательную мощь каждого юнита целесообразно использовать по назначению. Наиболее эффективны в бою **Tank Grizzly** и **Rocket Tank**. В защите — группа **Turret**, тыл которых прикрыт танком. В нападении на базу — **APC**, которые, благодаря своей броне, способны противостоять интенсивному обстрелу и, прежде чем погибнуть, вывести из строя защиту базы и ее слабые места — солнечные батареи.

При взрыве боевого корабля пилот автоматически катапультируется и в дальнейшем продолжает сражаться в пешем порядке. Это касается и пилотируемого вами корабля. Как только вас подбили и сработал **Eject**, можно (прямо в воздухе) вызвать любой корабль, чтобы он забрал вас. При этом к вам подлетает вызванный истребитель, из него выпрыгивает пилот, и вы занимаете его место и продолжаете бой. Сражаться пешим неэффективно — вы станете

легкой добычей для вражеских файтеров и танков, как только попробуете себя обнаружить робкими выстрелами. Несмотря на то, что у вас есть снайперская винтовка (правый щелчок мыши! Но в этом режиме нельзя бегать), лучше не предпринимать никаких радикальных мер, а приземлиться после катапультирования на гору повыше, куда не смогут добраться вражеские танки, или просто отбежать подальше, а затем сесть в вызванный еще в полете tank. Всегда добивайте вражеских пилотов в окрестностях своей базы — с ними легко справиться, а хлопот они доставляют много.

Еще одним новшеством игры является возможность установки виртуальных камер **Nav Beacons** в любом месте планеты. Причем, камеры являются объектом, т.е. стоят денег, и их можно уничтожить. В дальнейшем, можно использовать камеры и как пункт срочного сбора юнитов. Всегда лучше иметь одну камеру на базе — чтобы всегда знать, что там творится, и иметь возможность направить туда отряд для защиты.

Как правило, миссия начинается с того, что вам дают неповоротливый **Recycler**. Он один-единственный-неповторимый, и построить его заново в случае уничтожения ну никак нельзя — так что берегите свой и стремитесь уничтожить вражеский. После того, как найден гейзер и **Recycler** трансформирован в наземное здание, постройте пару **Scavenger** и начинайте строительство нескольких мо-





билльных **Turret**. Их можно перемещать как угодно и куда угодно в процессе игры, кроме того, они могут стрелять и «налету». Расставляйте их по периметру базы (если это база), либо вокруг ценных сооружений (**Recycler**, **S-Power** и др.). Старайтесь, чтобы они стояли почти вплотную к зданию, иначе противник сможет легко залезть «с тыла» **Turret** и расстрелять ее сзади. Часто одиночные файтеры и танки противника начинают докучать вам уже на этой стадии. Постройте сами пару **Fighter-ov** и прикажите им следовать за вами, эскортом, для большей эффективности при отражении атак. Далее присмотрите еще один гейзер поблизости и постройте **Factory** (необходимый металлолом, оставшийся от сбитых юнитов противника, высвечивается на радаре мигающими серо-белыми точками и собирается **Scavenger**-ами автоматически). С его помощью можно строить наиболее эффективные юниты нападения: **Tank** и **Rocket Tank**. Кроме того, на заводе производятся **Bomber**, **Walker**, **APC**, **Minelayer**, **Tug**, **Howitzer** и **Light Tank**. Следующим полезным шагом будет построение **Constructor**. Благодаря этому зданию становится возможным дальнейшее обустройство базы. **Constructor** позволяет строить **S-Power** (солнечные батареи), **Gun-Tower** (статическое оборонительное орудие-башня), **Hangar** (ремонт юнитов), **Supply** (пополнение боезапаса юнитов), **Silo** (накопитель для денег) и др. Защита базы при помощи **Gun-Tower** наиболее эффективна, если при этом солнечные батареи

тщательно охраняются (несколько **Turret** также сослужат свое дело) и находятся, по возможности, за самими **Gun-Towers**. Потому что без **S-Power** орудия не будут работать, соответственно, первое, что попытается сделать ваш противник, — это уничтожить ваши солнечные батареи. Еще одним зданием, для которого необходима солнечная энергия, является **Comm Tower**. В некоторых миссиях вам предложат защищать именно ее в первую очередь. После постройки **Comm Tower** становится доступным спутник **Satellite**. Создание **Armory** облегчит вам доставку пилюль. Первым делом удвойте мощность своего наиболее часто используемого оружия: **AT Stabber** (для **Grizzly**) и **Image Shadower Missile** (для **Rocket Tank**). Удвойте также вооружение наиболее мощных юнитов.

Итак основные типы строений их функции:

Recycler — переработка металлолома в деньги, позволяет построить первичные юниты (**Scavenger**, **Turret**, **Fighter**) и

здания (**Factory**, **Armory**), пилюли для ремонта и патроны, не подлежит восстановлению в случае уничтожения, нужен гейзер

Factory — строительство боевых наступательных юнитов и вспомогательных беспилотных кораблей транспортеров (**Tug**), нужен гейзер

Armory — производство всякого рода пилюль с патронами и ремонтом для оружия, автоматическая их транспортировка в любую точку карты, нужен гейзер

Construction — позволяет строить усовершенствованные сооружения: **S-Power**, **Gun Tower**, **Hangar** и др. Нуждается в гейзере (только 1 раз), затем может свободно передвигаться по карте

S-Power — солнечные батареи, обеспечивают работу **Gun-Tower** и **Comm Tower**, являются слабым местом любой базы

Gun-Tower — статическое оборонительное орудие, не может быть построено и не работает, если нет **S-Power**

Comm Tower — командный центр базы, не может быть построено и не работает, если нет **S-Power**. Открывает доступ к спутнику **Satellite**. Фактически это дает возможность растянуть 3D-карту на весь экран и управлять юнитами прямо на карте, как в традиционной вариации стратегии (однако каркасная модель всего этого выглядит несколько аляповато и нединамично)

Silo — накопитель для денег, позволяет увеличить емкость денежных хранилищ. При постройке каждого нового здания емкость хранилищ также несколько





возрастает

Hangar — чинит близстоящие юниты

Supply — перезаряжает юниты

Barracks — производит пилотов для пилотируемых юнитов

Интерфейс, несмотря на всю его сложность, я бы назвал максимально удобным и отвечающим потребностям пользователя, с учетом того, что разработчики отказались от традиционной схемы перемещения юнитов на виде карты (режим **Satellite** не в счет) и решили следовать принципу «управлять из кабины, так управлять всем без исключения». Все управление осуществляется через меню, пункты которого выбираются нажатием цифровых клавиш (отказ/возврат в предыдущее меню по клавише **TAB**). Как мне кажется, все меню скомпонованы удобно и с учетом возможных пожеланий игрока, позволяют быстро и интуитивно найти то или иное необходимое действие. Всеми юнитами и зданиями-трансформерами можно управлять и перемещать, выбрав соответствующий юнит мышью в поле видимости на экране и нажав пробел (**Select**), а затем указав квадрат-новое положение и снова нажав пробел. Это же можно проделать удаленно, из любого места карты, выбрав нужный юнит прямо из меню. Рассмотрим этот процесс подробнее (цифра перед пунктом меню — цифровая клавиша, по которой происходит выбор данного пункта, цифра в конце — стоимость юнита/комплекта).

Меню UNIT TYPES (доступно всегда)

1. **Offensive** — (наступательные

юниты)

2. **Defensive** — (оборонительные юниты)

3. **Utility** — (вспомогательные юниты)

4. **Nav Beacons** — (камеры слежения)

5. **Recycler** — (выбор **Recycler**)

6. **Factory** — (выбор **Factory**)

7. **Armory** — (выбор **Armory**)

8. **Constructor** — (выбор **Constructor**)

9. **Satellite** — (режим **Satellite**)

Подменю UNIT TYPES\Recycler (когда Recycler уже расположен на гейзере)

1. **Scavenger** — 4 — (построить Scavenger)

2. **Repair** — 1 — (построить пилоту, чтобы отремонтировать)

3. **Ammo** — 1 — (построить пилоту для пополнения запаса патронов)

4. **Turret** — 6 — (построить Turret)

5. **Fighter** — 7 — (построить

Fighter)

6. **Factory** — 10 — (построить Factory)

7. **Armory** — 6 — (построить Armory)

8. **Constructor** — 8 — (построить Constructor)

10. **Pack Up** — (сняться с гейзера и трансформироваться)

Подменю **UNIT TYPES\Factory** (когда **Factory** расположен на гейзере)

(строит соответствующие юниты)

1. **Tank** 8

2. **Light Tank** 6

3. **Tug** 6

4. **Howitzer** 8

5. **Minelayer** 4

6. **Rocket Tank** 8

7. **APC** 5

8. **Bomber** 9

9. **Walker** 12

10. **Pack Up**

Подменю **UNIT TYPES\Armory** (когда **Armory** на гейзере) (строит всяческие пилоты для пополнения боезапаса, меню **Cannons, Rockets, Mortars, Specials** содержат свои подменю для выбора подсистемы оружия)

1. **Repair** 1

2. **Ammo** 1

3. **Nav** 1

4. **Day Wrecker** 20

6. **Cannons**

7. **Rockets**

8. **Mortars**

9. **Specials**





Подменю **UNIT TYPES\Offensive** (когда есть еще хотя бы один наступательный юнит)

(содержит список наступательных юнитов: **Tank1, Tank2, ... Fighter1...** и т.д. Напротив каждого есть его зелено-красный **life-bar**, выбор осуществляется соответствующей цифровой клавишей)

Подменю **UNIT TYPES\Offensive\Tank** (и любого другого аналогичного юнита — приказы, которые можно давать юнитам/группе юнитов удаленно)

1. **Follow me** — (следовать за мной)
2. **Goto Nav** — (следовать в район камеры слежения, далее появляется список камер и из него выбирается нужная)
3. **Attack** — (атаковать)
4. **Pick Me Up** — (прилететь и взять меня на борт)
5. **Get Repair** — (слетать отремонтироваться)
6. **Get Reload** — (слетать за патронами)
7. **Hunt** — (охотиться, следить)
8. **Follow close** — (следовать близко)
9. **Defend** — (защищать)
10. **Recycle** — (уничтожить, продать)

Подменю **UNIT TYPES\Defensive** (когда есть еще хотя бы один оборонительный юнит) (содержит список преимущественно **Turret** и их **life-bar**)

Подменю **UNIT TYPES\Defensive\Turret** содержит небольшое отличие:

7. **Drop Off** — (окопаться, занять позицию здесь)

Подменю **UNIT TYPES\Utility** (когда есть хотя бы один вспомогательный юнит)

(содержит преимущественно список **Scavenger** и **Tug** и их **life-bar**)

Подменю **UNIT TYPES\Utility\Scavenger** содержит небольшое отличие:

3 **Scavage** — (добывать металлом здесь)

Подменю **UNIT TYPES\Utility\Tug** содержит небольшое отличие:

3 **Drop Off** — (сбросить груз здесь)

Таким образом, для эффективного управления юнитами полезно запомнить наиболее часто употребляемые последовательности клавиш, например:

- 1,*1 — Follow me;
- 1,*2,1 — Goto Nav point (охранять базу);
- 1,*3 — Attack;
- 1,*4 — Pick me Up;
- 2,*space — перемещение Turret на указанную позицию;

5,4 — построить Turret;

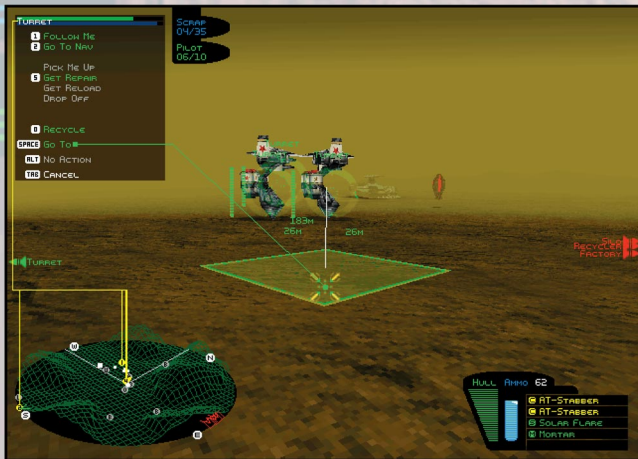
6,1 — построить Tank;

6,6 — построить Rocket Tank.

Группировка юнитов производится в меню с соответствующим списком. Например, последовательность клавиш: **1, Ctrl+1, Ctrl+2, Ctrl+4** выделит три наступательных юнита под номерами 1,2 и 4 (желтым цветом) и в дальнейшем можно, скажем, переместить их все разом, указав пробелом место на поверхности планеты. Если же в конце приведенной последовательности нажать еще **Ctrl+F1**, то данная группа юнитов будет назначена на указанную вами **F**-клавишу (в данном случае **F1**). Теперь при нажатии на **F1** в любом месте игры произойдет немедленный выбор назначенных юнитов.

Как уже говорилось, можно выбирать любой из двух видов карт. Геизеры отображаются белыми мигающими квадратами, а металлом — мигающими серо-белыми. На 3D-карте ваши юниты и строения отображаются зелеными кружками с буквой в центре (по первой букве названия юнита), на 2D-карте — зелеными точками, юниты и база противника — красными. Вражеский юнит становится виден на радаре, только если он находится недалеко, таким образом, мы не знаем, сколько юнитов у противника и где они находятся в данный момент. Направление вашего движения на 2D-карте указывает белый вектор. Кроме того, в режиме **Satellite** 3D-карту можно растянуть на весь экран. Уменьшить/увеличить масштаб можно **+/-**, а повернуть карту — курсорными клавишами **NumPad**. В остальном управление юнитами в этом режиме ничем не отличается от вида от





первого лица. Выбрать группу юнитов можно, заключив их в рамку. Но в целом режим реализован неудобно и не передает всю динамику игры.

Общие советы

Нападение:

* При нападении на вражескую базу старайтесь в первую очередь уничтожать солнечные батареи, а не мощные **Gun-Towers**, питающиеся от них;

* Приоритетность наземных целей противника: **Recycler, S-Power, Construction**;

* Не лезьте в драку напролом, действуйте за счет своих юнитов, а затем лишь добивайте дымящегося противника. Вы слишком ценны как командир и стратег;

* Группируйте юниты и назначайте для них функциональные клавиши, используйте несколько маневренных групп для осуществления операции, прежде чем вмешиваться самому;

* Используйте стратегическую 2D-карту, для того, чтобы представлять, где находятся металлолом, гейзеры и противник в перспективе, какова ваша цель;

* Используйте тяжелые **APC** для нападения на вражескую базу. Благодаря их броне, они смогут выдержать перекрестный огонь противника, нарушить приток солнечной энергии и вывести из строя ряд защитных установок;

* Берите врага многочисленностью на открытых пространствах и тактикой в узких коридорах и оврагах. Наносите удары планомерно;

* Чем больше ваших юнитов полегло при осаде вражеской базы, тем больше денег он получит впоследствии. Прикиньте бал-

ланс сил и подумайте, действительно ли пришло время наступать?;

* Используйте **Follow me, Attack** или **Goto Nav** для сбора юнитов, например, при нападении на вашу базу или когда юниты увлеклись погоней за врагом и вот-вот попадут под беспощадный огонь **Gun Tower**. У **Attack** есть свое подменю, в котором можно выбрать одну из целей на радаре. Эта команда будет заставлять юниты атаковать только цели вблизи указанной и не удаляться слишком далеко;

* Старайтесь перегруппировывать юниты на ходу, заменяя погибшие новыми и комбинируя группы;

Оборона:

* Если вы потеряли **Recycler**, то частично восстановить его функции можно другими зданиями: **Construction** (если он у вас уже был) строить **Gun-Towers, Silo** позволит **Scavengers** продолжать собирать металлолом, **Hangar** — чинить юниты и т.д.;

* Располагайте источники **S-Power** в надежных местах на базе, под защитой **Turrets**, за **Gun Towers**, но никак не перед ни-

ми. **Gun Towers** очень эффективны, но они беззащитны без энергии. Еще одним возможным средством защиты **S-Power** будет построение барачков вокруг, чтобы они своими стенами сохранили источник;

* Когда оборона организована из **Turrets** — следите за тем, чтобы линии их огня пересекались, чтобы не образовывалась дыра между ними, через которую враг мог бы пробраться на базу. Следите, чтобы их тыл также был прикрыт. **Turrets** обычно неэффективны для защиты какого-либо прямого участка пути. Они легко расстреливаются сзади. Следите за своей свитой — среди прочих юнитов может затесаться и непослушная **Turret**, которой вы приказали занять оборону в конкретном месте еще месяц назад;

* Если **Scavengers** слишком долго доставляют вам спайс, выйдите в чисто поле и постройте там **Silo** — он дешевле и проще построить еще один, чем тратить деньги на его защиту;

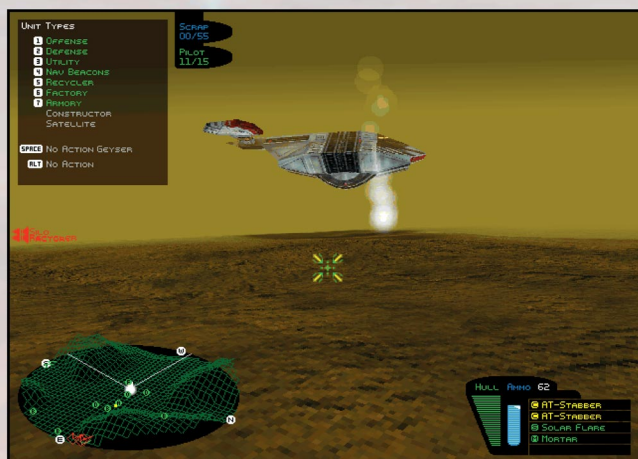
* Если **Scavengers** атакованы — прикажите им убраться на базу к **Nav Beacon**. Выбрать сразу все **Scavengers** можно по **Ctrl+3** — будут выбраны все юниты из **Utility** (Аналогично можно выбрать все юниты из другого подменю);

* Все пройденные вами предыдущие миссии сохраняются в соответствующем **savegame** файле. В любой момент можно вернуться к любой из них в **mission archives**.

СИ



Владимир ПРЫГИН
aka PnArdy



В мире

Overseer возможно практически все, любой поворот событий может вынести вас и ваше расследование на путь, совершенно неожиданный и непредсказуемый. Но запомнить следует одно — что здесь ни делается, все к худшему. Это основное правило, и вам придется привыкнуть. С добрым товарищем Тексом, это совсем несложно несложно. Несмотря на то, что

Overseer несколько короче **Pandora Directive**, нельзя не учитывать, что последняя была просто огромной игрой, так что и в очередном приключении есть много действия, много видео, много Текса Мерфи, а это главное. Кстати, если не хотите плевать в экран во время видеороликов, найдите способ занять **DVD**. Ну а если вас раздражает еще и фирменный Access'овский «disk Swapping», то данная машина под названием **DVD-Rom Drive** вам просто необходима. Замечу, что помимо всего прочего, и звук в DVD-версии на несколько порядков лучше. Да, и разоритесь для Текса на мощный компьютер, хорошо? Напоследок хорошая новость: возможно, скоро появится патч для **Overseer**, включающий поддержку **Direct3D**, и соответственно, 3D-акселераторов, совместимых с ним. Ну все, пожалуй. Let's get down to business, shall we?

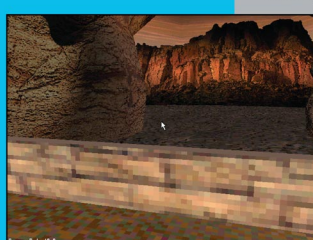
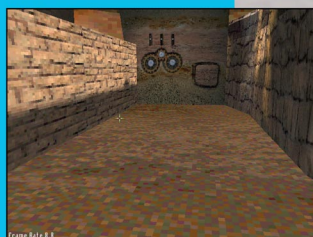
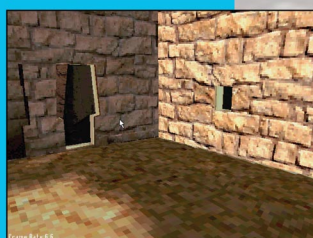
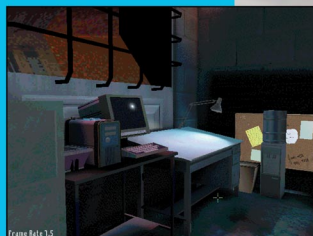
Как видите, наш герой так и не стал профессиональным клоуном и предпочел остаться в любителях, и он сейчас как раз не в форме. Поговорите с Челси о жизни, по возможности не давая ей возможности увидеть вашу не слишком привлекательную физиономию. У Текса лишь одна жена, и зовут ее Бурбон (шутка). Придется идти в гости, еще долго разговаривать и наконец быть раскрученным на историю своего первого расследования, приведшего несчастного героя в лапы первой жены (помните, с **Under a Killing Moon** имеется очаровательный ролик с ее участием). Постепенно глаза затуманиваются дымкой, а время летит назад, и вот уже

на дворе 2037.

Вот он, новенький кабинет, и чтобы заполнить новое дело, необходимо как можно скорее представить себя в наиболее невыгодном свете. Включите видеофон, и позвоните в **American Info Database**, наведите для начала справки о самом себе. Полученная информация вынырнет из факс-

машины (она стоит на шкафу с документами). Почитайте. Ну что, интересно? На столе лежит сверхполезная книга — главный источник юмора в игре — «**Rule Book for P.I.'s**». Теперь откройте нижний левый ящик шкафа, и достаньте оттуда любимую игрушку. Хвостатый дружок обязательно пригодится, но не скоро. Поиграйтесь с **perpetum mobile**, стоящей на столе рядом с факсом. Пройдитесь по комнате до другого ящика, в котором лежит письмо. Разумеется, прочитайте (вообще все предметы в игре надо обязательно обследовать за исключением случаев, которые будут особо оговорены). Около двери валяется экземпляр журнала **Boyd's Life**. На книжной полке вы найдете еще одно потенциально полезное устройство — рулетку. Теперь отправляйтесь в спальню. На кровати лежит настольная игра. Это как раз то, что нужно, чтобы произвести впечатление на клиента. Уже через пять минут у вас будут деньги и дело, которым можно заняться, и уж тут никто не заставит

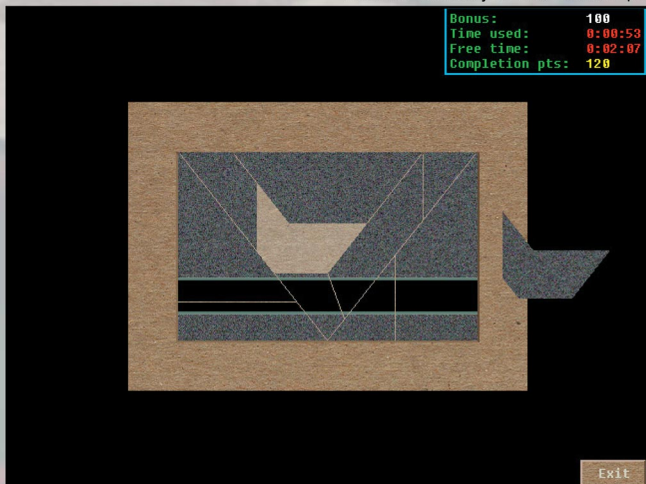
ши. Поговорите, расспросите, и останьтесь в одиночестве посреди комнаты. Самое время покопаться в барахле. Возьмите с журнального столика перед камином домино и записку, в которой расшифровывается первая головоломка. Решать ее придется вам, поскольку подсказывать решение **puzzle'ов**, по-моему, самое последнее дело. Тем более, что любой из них можно пропустить простым нажатием волшебных клавиш **911**. Поверьте, от самостоятельного преодоления вы получите значительно больше удовольствия. Идите на кухню, и возьмите кейс рядом с холодильником, откройте его и осмотрите содержимое. Еще надо залезть в холодильник и стащить оттуда бананы. Отправляйтесь в спальню (от входа налево), и на столе возьмите записку. Откройте средний ящик стола, и достаньте оттуда письмо. Посмотрите на шахматную доску в углу комнаты на столике. Да, этот товарищ любил шахматы. Подозрительно. В ящике столика напротив возьмите адресную книгу, полистайте и выясните адрес **Dolores**

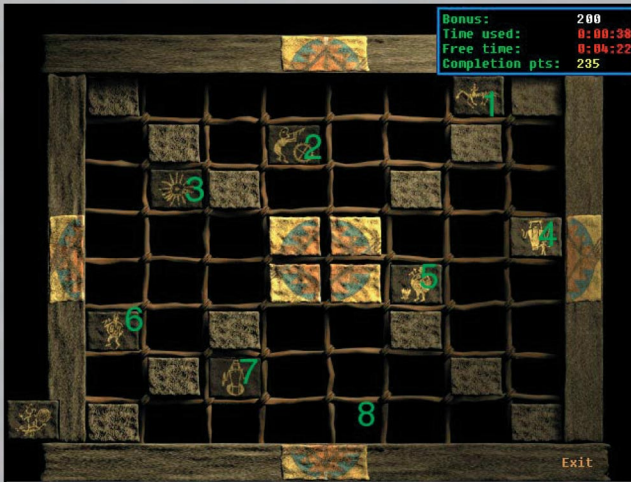


вас сидеть дома. Вперед на поиски доказательств, улик, сомнительных личностей, неприятностей, опасностей!

Отправляйтесь в полицейскую контору к детективу **Eve Clements**. Поболтайте на славу и расспросите обо всем, что только будет в списке. Теперь пора нанести визит Сильвии в дом ее папа-

Lightbody. Соответственно, необходимо тут же ее навестить. Престарелая сумасшедшая дама, помешанная на детективах. Этого еще не хватало. Ничего — достаточно только вести себя, как человек из книжки, и она тут же поведаст обо всем, что знает. Теперь возвращайтесь обратно в дом к Карлу Лински. Сильвия уже там, и на этот раз





показывает себя с лучшей стороны, притавив из полиции пакетик с личными вещами отца. Откройте дверь, что рядом со спальней, и поднимайтесь на чердак. Пройдясь среди гор скарба, откройте дверь в кабинет. Откройте третий верхний ящик справа, и исследуйте полученное письмо. Те-

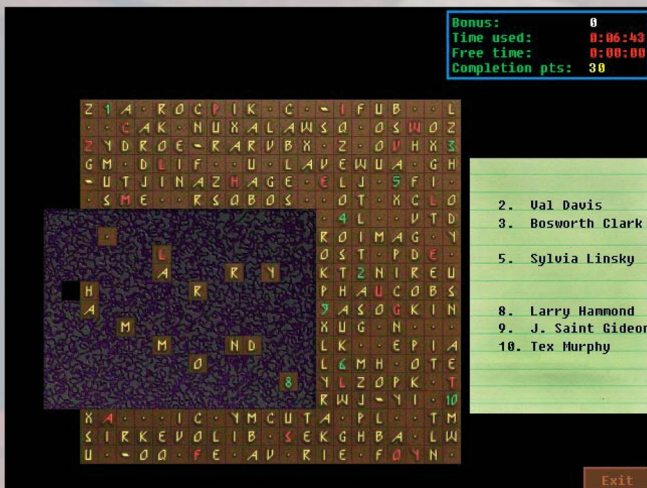
Carl's Warehouse.

Откройте средний ящик стола рядом с компьютером и достаньте факс от **S.F.** В нижнем ящике лежат записки. Посмотрите на компьютер. Это, конечно, не 2086, но тоже может быть полезен. Однако пока что машина не вполне доступна. Откройте верхний ящик ра-



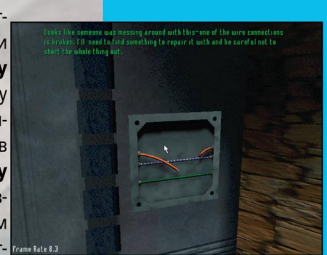
перь вскройте крышку стола и почитайте кредитную историю дочурки профессора. На столике в углу стоит магнитофончик. Слабонервным лучше не слушать. Используйте ключ из конверта, чтобы открыть штуковину рядом с бюро, и достаньте оттуда договор об аренде. Отправляйтесь в

бочего стола и достаньте газету, а из среднего ящика — банковские чеки. Отодвиньте доску с приклеенными на нее бумажками и записками и возьмите бумаженцию на стене. Напротив рабочего стола на верстаке лежит папка с документами. Возьмите записку от **Wanda Peck**. Подвиньте подушку

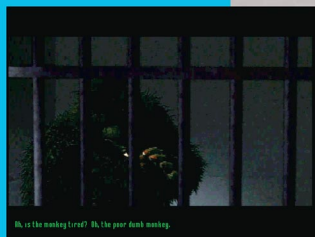


2. Val Davis
3. Bosworth Clark
5. Sylvia Linsky
8. Larry Hammond
9. J. Saint Gideon
10. Tex Murphy

на кушетке, и возьмите баночку со снотворным. В коробке на полу можно найти набор запасных деталей для электросетей. В небольшой нише с характерным красным крестом вы сможете найти аптечку. Ну а в ней кусочки разрезанной карточки доступа. Одного куска пока не хватает. Заберитесь на лестницу и отодвиньте коробки, чтобы добраться до календаря, за кото-



рым прячется сейф. Комбинация не самая сложная **498** — она рождается из решения доминошной головоломки. Заберите из сейфа все, что там есть, и установите в компьютер считывающее устройство. Теперь можно пойти отдохнуть к себе в офис. Не тут-то было. Звонок от Сильвии. И вот уже приходится общаться с молодой, чрезвычайно привлекательной, но алкоголичкой. В **North Hill Clinic** поговорите с **Arnold Sternwood** об всем, и отправляйтесь в **C.A.P.R.I.C.O.R.N.** с той же целью, после чего идите в гости к уже знакомой Долорес. У нее следует спросить об **S.F.** и **Sonny Fletcher'e**. Теперь отправляйтесь к себе в офис, и наведите справки о **Sonny Fletcher'e** через свою базу данных. Возьмите факс, и идите к **Eve Clements**. Поговорив с ней, спросите о **Sonny Fletcher'e**, о его жизни и возможном криминальном прошлом. Получив отпор, отправляйтесь к таинственному детективу на квартиру. После длительного хорошего мультика вы получите в распоряжение последний кусочек карты доступа, спрятанный в шахматной фигуре. Теперь можно вернуться на склад с компьютером. Соедините полученный от **Sonny** кусок карты с остальными и соберите всю карточку. Магнитная полоска на ней только одна, и идет вдоль карты. Соборать головоломку очень легко. Вставьте карточку в считывающее устройство, введите пароль **BISHOP** (последний кусочек карты был извлечен из слона, а по-английски фигура называется именно так). Почитайте информацию, и отправляйтесь в **Fresno Office**. Возьмите счет за электричество у двери, посмотрите на круглые картинки с изображением городов мира. Сдвиньте книжный шкаф, чтобы получить доступ к еще одному сейфу. Можете на него посмотреть, это не опасно. Теперь возьмите ежедневник на одной из коробок посредине комнаты, внимательно изучите даты и время.



Теперь можно решать пазл со временем на примере картинок с городами. Если все получится, то откроется сейф, а если нет — то его придется заставить с помощью магии **911**. Возьмите фотографию и отправляйтесь в **C.A.P.R.I.C.O.R.N.** Поболтайте с Вандой и спросите у нее о фотографии. Теперь идите к **Sonny Fletcher'y**. Получите письмецо и идите домой. Почитайте и собирайте вещи — предстоит путешествие в руины **Anasazi**. Решите головоломку с шестеренками на стене впереди. Получите первый брикетик. Таких нужно собрать восемь штук. Развернитесь и идите к колодезю. Посмотрите вниз и начинайте усиленно соображать, как под

нять эту штуку, что там лежит, на поверхность. Поднимайтесь по лестнице, откройте дверь и входите. Возьмите кирпичик, спрятанный за двумя представителями посуды **Anasazi**, выходите, спускайтесь по лестнице и идите прямо. Когда наткнетесь на дверь, откройте ее. Посмотрите налево. Около двери должны лежать два длинных шеста. Пригодятся. Чуть дальше лежит большая коробка, а в маленькой комнате спрятан очередной кирпич. Еще один находится в небольшом загоне под знаком «частная собственность». Идите вперед к дереву. Возьмите книжку под ним, и внимательно изучите ее. Смысл предстоящего пазла понятен. Если так, то можно подниматься по лестнице в помещение для церемоний. Возьмите кучу палок, лежащих на полу, а также веревку, свисающую с высоты. Посмотрите на змею, мирно лежащую на одном из кирпичей, и выходите на улицу. Войдите в дверь справа, и поднимите с пола кусок трубы. Идите дальше по коридору, возьмите большой чайник, а также то, что лежит под ним, дальше вы увидите палку и обвитую вокруг нее виноградную лозу. Возьмите все это и скомбинируйте с большой коробкой и игрушечной мышкой. Получится лучшая в мире ловушка для змей. Вернитесь к змее, перед этим не забыв взять еще один кирпич за лестницей, что рядом с деревом. Поймайте змею и заберите предпоследний брикет. Теперь идите к колодезю, собрав удочку из трубы и веревки. Поднимите последний кирпич и идите в то место, где нашли

трубу, чайник и прочие предметы. На сей раз дойти по коридору до конца,



пока не увидите доску, со странными символами. Вот и финальный пазл. На самом деле это всего лишь несколько визуально измененная задача с семью ферзями на шахматной доске. Все, кто хоть когда-то решил ее, никаких трудностей не испытают. Теперь идите в открывшийся проход.

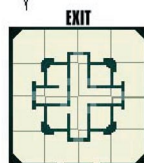
Дойдите до круглой комнаты, и подни-

вайте темные очки, и получите немного изоляционной ленты, слева подберите часы и достаньте из них пружинку. Еще на полу можно найти монетку, которая также пригодится. Посмотрите на металлическую панель и на дверь. Откройте панель с помощью монеты, соедините провода пружиной и замотайте все это лентой.



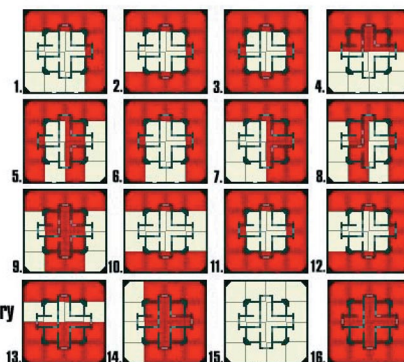
XT-11500 ALARM SYSTEM

Test Pattern sequence diagram (figs. 1-16)



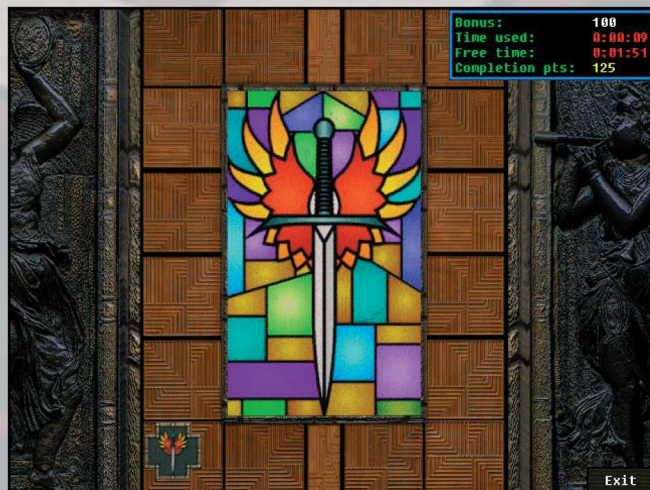
GALLERY FLOOR PLAN DANGER

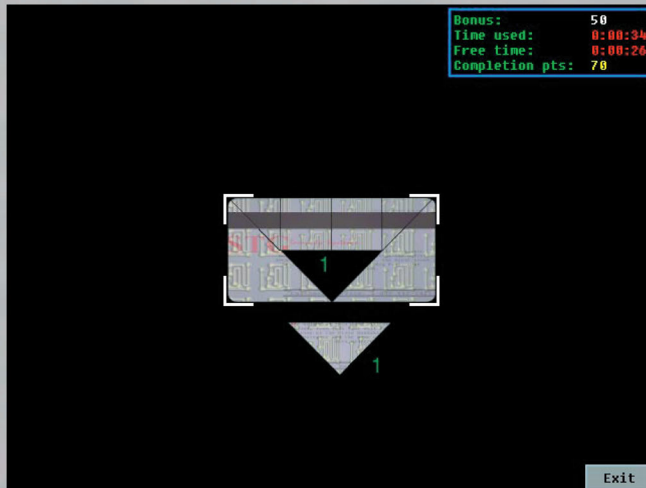
Note: All walls in center gallery become charged when test pattern is initiated.



мите мусор на полу, и из длинных и коротких, а также из новоприобретенных палочек соберите лестницу. Теперь идите дальше. Используйте лестницу, чтобы пробраться через пропасть. Ну разве она могла не сломаться?

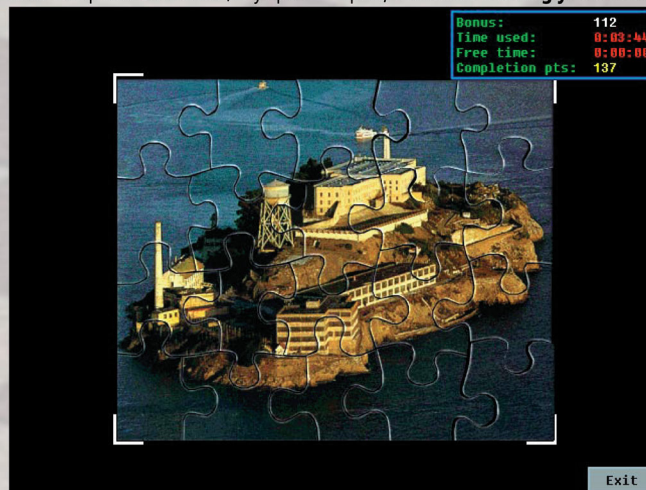
Дверь открыта. Идите в лабораторию. Возьмите распечатку, прилепленную сбоку к крайнему слева монитору. Возьмите пожарную сигнализацию около двери или возле компьютера, как вам будет угодно, их предназначение одинаково. Включите аппаратуру,





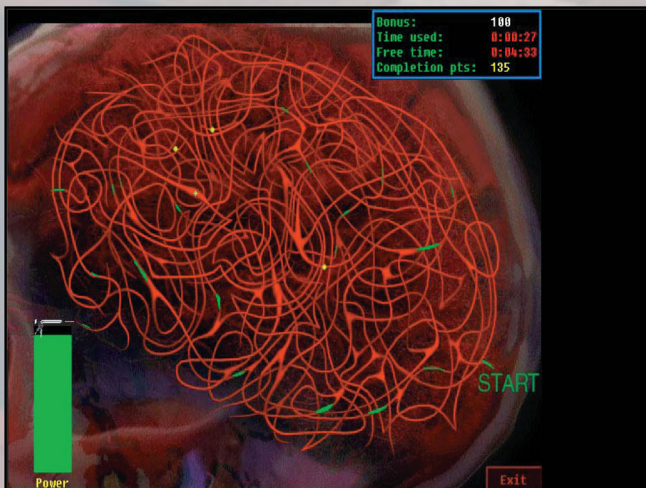
нажав рычажок в центре комнаты. Из-под кровати вытащите видеоплеер, и осмотрите его. Достаньте из пожарной сигнализации видеодиск и посмотрите запись. Как всегда очень мило. В ролике вы сможете увидеть ключ к головоломке в компьютере (вам придется повторить сочетание звуков). Добудьте из шкафчика считывающее устрой-

the Letter, Poisoned Dawn, Jorge Valdez, STG, после чего отправляйтесь в офис. Выясните через справочную все об STG, не забудьте взять факс и возвращайтесь к Ванде. Теперь ее надо спросить о **Gideon Enterprises, J. Saint Gideon, Frank Shimming**. Обратно в офис. Возьмите пришедший факс, позвоните **Shimming'y**. Отвечай-



ство (применить к компьютеру), а на столе исследуйте пепельницу. Достаньте карту доступа и вставьте ее в считывающее устройство. На сей раз пароль таков: **CHECKMATE**. Отправляйтесь в **C.A.P.R.I.C.O.R.N**. Расспросите Ванду о следующих вещах: **Photo of Linsky**,

те следующими репликами: **BAACA** (вторая, первая, первая, и так далее...). Расспросите его о **J. Saint Gideon, Gideon Enterprises, STG, C.A.P.R.I.C.O.R.N** и **Chess**. Идите в особняк Гидеона. После самого значительного видеоролика в игре (как по



объему, так и по масштабности), спросите старика о **Jorge Valdez**, и идите в **Rank & File Shop**.

Спросите торговца-мутанта о **Wanda's Letter**, и возвращайтесь в офис. Ответьте на звонок по видеофону и идите в **Val Davis's Lab**. Для начала

взгляните на компьютер и подберите записку в пост-ите. Посмотрите на обезьяну в клетке, послушайте маразматическую шуточку Челси, возьмите палку, стоящую рядом с дверью (на ней символы радиации). Вставьте в бананы несколько таблеток снотворного и подайте агрегат обезьяне, после чего палкой достаньте коробку, которую она держит. Откройте дверь со знаком радиации, и обязательно сохраните игру. Как только вы войдете, дверь позади захлопнется. Повернитесь направо и попробуйте вскрыть панель на стене. Воспользуйтесь услугами **Circuit Kit** и решите пазл на время. Возьмите считывающее устройство около садистского вида кресла. Вы знаете, что с ним де-

лать. Карточка доступа у вас тоже есть. Пароль с пост-ита **QUEEN**. Возвращайтесь в офис, подберите телеграмму на полу возле двери и идите в квартиру к **Sonny Fletcher**. Жалко старика. Но мы отомстим. Теперь мы знаем, где живет убийца и тут же отправляемся туда. Сохраните игру. В этом месте действовать нужно очень аккуратно. Повернитесь направо и посмотрите на ключ на столе. Присобачьте рулетку к магниту и достаньте ключ. Откройте дверь, войдите и закройте ее за собой. Посмотрите на кейс на кровати. Только посмотрите. Возьмите со столика бумажник. Выпотрошите его и положите бумажник обратно. Рассмотрите все добытое потом. Идите на кухню (справа). Откройте верхний правый шкаф и достаньте бутылку **Mickey's**. Закройте шкаф. Войдите в гостиную, подвиньте подушку и возьмите таблицу, а саму подушку верните на место. Отправляйтесь обратно к прихожей. Откройте платяной шкаф напротив двери в кухню, и возьмите одежду. Позвонит телефон. Быстро прячьтесь в шкаф и закройте за собой дверь. Переждите, пока товарищ наговорится и уйдет на кухню. Исследуйте одежду и достаньте ключик. Откройте шкаф, вылезайте оттуда и верните одежду на место. Закрыйте шкаф и идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

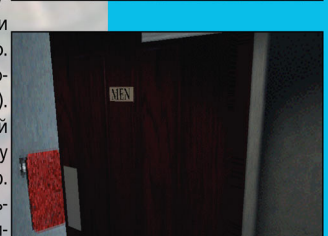
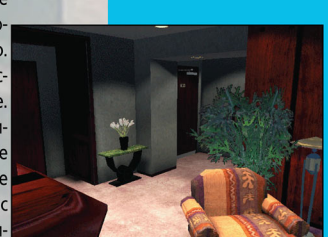
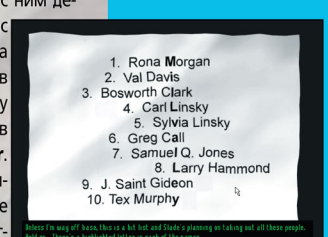
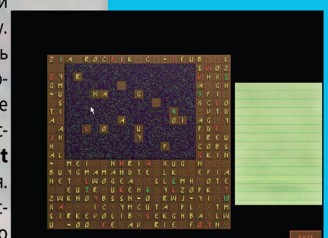
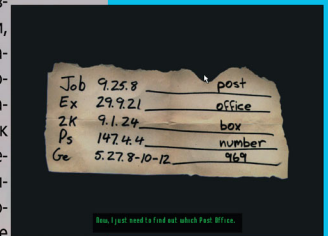
бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

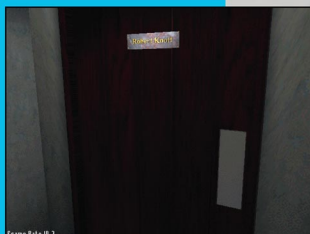
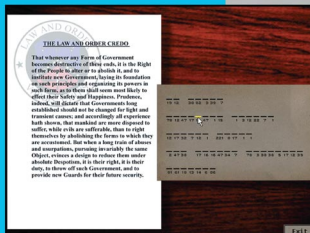
бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

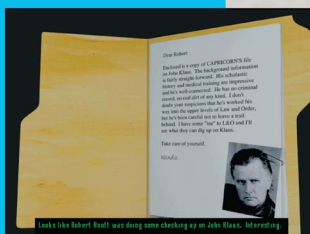
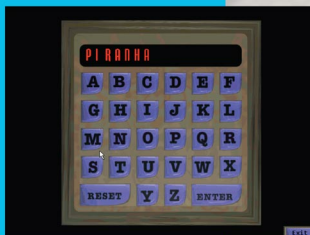
бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-

бейте по стене. Если вы услышите звук, значит, кто-то идет. Если нет, значит, можно идти. Идите в ванную. Раз-





ходить



двиньте занавески и залезайте внутрь. Повернитесь и возьмите плащ, общайте его быстренько, получите еще один ключ и верните все на место. Закройте занавески и спрячьтесь в ванной, присев. Подождите, пока враг не войдет, не заберет одежду и не выйдет вон. Выходите из комнаты, откройте замочек, приковы- вающий кейс к постели, и бегом отсюда в офис. Теперь можно изучить все, что вам удалось заполучить. Подберите код для чемодана (вам должен помочь лотерейный билетик), повозитесь с запиской с цитатами из Библии (**Post Office Box Number 969**). Прочитайте расшифрованную записку, затем по решетке подберите в таблице список жертв преступника. Теперь можно проверить, что же находится в снятом ящике в **Mill Valley Post Office**. Длинный видеоролик заканчивается неожиданно, и еще более неожиданно продолжается. Пока охранник будет неизвестно где, быстренько подсыпьте в кофе бутылочку **Mickey's**, а сами спрячьтесь в мужском туалете (он чуть впереди справа), где попутно вскройте ящик под номером 11. Исследуйте зашифрованное сообщение из **Mill Valley P.O.**, и скомбинируйте его с новой находкой. Пазл, а что сделаешь. Записка гласит: **Mr. Slade, Priority Target, Robert Knott, His office passcard PIRANHA**. Вот нам и известно имя новой жертвы. Она, как ни странно, работает тут же. У отключившегося охранника неплохо бы взять ключики. А затем — вперед к офису мистера **Knott'a**. У него на табличке написано, не ошибетесь (эта комната слева от лобби). Используйте ключи, а после входа быстренько обернитесь и выключите сигнализацию введением пароля **PIRANHA**. Возьмите бумагу на кресле, а под гостевым креслом, немного поискав, вы найдете ключ. Откройте левый ящик стола и возьмите ключ с гравировкой «17». Отодвиньте картину с ящерицей (такая зеленая), и посмотрите на очередной сейф. Отправьтесь в «мужскую комнату». Откройте шкафчик №17, и достаньте оттуда карточку. Возвращайтесь в кабинет. Включите видеофон и наберите **69835374663**. Не отрываясь от производства, наберите еще одну комбинацию **6736737263**. Теперь вторую комбинацию можно

испробовать на сейфе. Если тот не откроется, значит, набрали неверно. Изнутри достаньте диск. Посмотрите на него хорошенько, и отправляйтесь в лобби. Возьмите карточку на столе напротив кабинета **Knott'a**, и можете смело выходить. Отправляйтесь по таинственному адресу (**Mystery Address** — так и называется). После триллераподобного кино в стиле **X-Files**, отправляйтесь в **C.A.P.R.I.C.O.R.N.** А оттуда в **Knott's Cabin** где-то очень сильно в лесу.

Повернитесь направо и посмотрите на милых рыбок, а заодно и на корбочку, вокруг которой они плавают. Достаньте. Шучу-шучу. Сдвиньте картину ад аквариумом и достаньте самый ценный артефакт в игре — погнутый ржавый гвоздь. Теперь идите на кухню и попытайтесь достать металлическую нить из крана. Из шкафчика справа достаньте разводной ключ, а из центрального зажигалку. Ключом подцепите проволоку и вытащите ее наружу. Гвоздь нацепите на проволоку и достаньте коробку из аквариума. Достаньте из коробки бэдж. Откройте дверь в спальню и войдите. Под кроватью возьмите спящую куклу (пропустив мимо ушей очередную порцию сарказма и пошлости). Исследуйте ее как следует, и выходите. Сохраните игру. Отправляйтесь в любое место. Все равно путешествие будет прервано у дверей сумасшедшим с арбалетом. Ну вот, опять нам не везет. Главный свидетель убит еще до того, как смог хоть что-то рассказать. А теперь и нам самим грозит серьезная опасность. Теперь вам необходимо оставаться максимально низко и путешествовать по дому на корточках. Возьмите ключ у мертвого **Knott'a**, и ползите в спальню, где откройте шкаф с одеждой. Достаньте одежду и облачите в нее куклу. Вернитесь на веранду и откройте окно на крыше (переключатель около двери). Теперь идите на кухню и откройте дверцу большого шкафа. Достаньте веревку, и возьмите у камина полено. Соедините веревку с поленом. Куклу выставьте в окно. Как только спецназовцы скажут, что намерены войти, быстро используйте свое сооружение и наблюдайте красивую сцену побега. Идите к себе в офис.

Ответьте на звонок и отправляйтесь к **Eve Clements**, у которой спросите о **Greg Call** и об **Autopsy**. Идите в

Fresno Office. Там подберите пакет рядом с дверью. В **inventory** скомбинируйте plastic tag с **Braille Alphabet** (из пакета), и потом осмотрите результат трудов. Теперь пора навестить старика Гидеона. Спросите его о **Nexus, Chess Moves, Samuel Jones, Greg Call** и отправляйтесь в **NEXUS**.

После фильма взгляните на машину и попробуйте ее включить. Повернитесь налево и возьмите записки и карточку доступа. Продолжайте идти левее, до тех пор пока не увидите светлый приборчик рядом со стеной. Снимите крышку и возьмите карточку доступа. Теперь пройдите по правой части лаборатории (там, где вам удалось проникнуть в помещение) и возьмите считывающее устройство. Примените карточку Гидеона на устройстве рядом с автокламом. Возьмите соляной раствор из **№216**. Пройдите за стол с микроскопом, возьмите шприц и заполните его полученной жидкостью. Теперь можете на него посмотреть. Войдите в машину и включите ее. Пазл. А теперь посмотрите на содержимое конверта, используйте считывающее устройство по назначению, и введите код **GAMBIT**. Одни сплошные шахматы. Вся процедура закончится в лобби **Law & Order**, откуда вам необходимо отлучиться в «мужскую комнату». Наверное, это все-таки душевая. Возьмите книжечку из пятого шкафчика, и возвращайтесь в лобби. Посмотрите на мониторы, и идите в приемную. Возьмите музыкалку и внимательно ее осмотрите. Соедините с памфлетом **Law & Order**, и используйте результат на камере. Теперь найдите секретную комнату за плакатом. Конечно, попробовать ее открыть, но, как это обычно бывает, найти с ней общий язык нелегко. Теперь найдите маленький палочки и попробуйте из на считывающем устройстве, после чего вставляйте **ID Badge** и свободно входите в лабораторию Джона Клауса. Возьмите записку с пола и почитайте. Цифра **107** довольно важна. Возьмите фотографию на столе, откройте верхний ящик и достаньте оттуда доклад. Посмотрите на распечатку и включите магнитофон. Откройте средний ящик на столе с магнитофоном и достаньте фотографию. Исследование — полезная вещь. Напоследок возьмите бумажку из-под чашки и выходите в холл. Включите видеофон и наберите





107. Выходите в лобби. Используйте пропуск и отправляйтесь в офис. Там получите сообщения на видеофоне и идите в **Rank & File Shop**. Оттуда же в **san Tomas Mission**. Посмотрите на эскалатор и на пульт управления. Повернитесь направо и подвиньте коробки на второй полке. Включите эскалатор и найдите коробку с инструментами. Вытащите оттуда ножик. Возьмите с пола камешек около метлы. Здесь неплохо бы сохраниться. Включите эскалатор и посмотрите ролик. Примерные ответы таковы: **ВАСВСАЕВВ**. Ну набыт, конечно, морду, так это же для блага общего дела. К тому же наша подружка-пьяница спасет героя. У Гидеона в спальне возьмите схему безопасности и осмотрите ее, а потом взгляните на шахматную доску. Откройте коробочку рядом с кроватью, и достаньте оттуда фигуры. Поднимите ус рядом с кроватью. Теперь внимательно посмотрите на расположение шахматных фигур. Теперь расставьте их на доске. Это, как вы догадываетесь, еще одна головоломка. Откроется дверь и вы сможете в нее соответственно пройти. Здесь опять надо обязательно сохранить игру. Взгляните на канделябры и опустите их немного. Получите по секции с каждой из сторон и соедините их с **barbell**, и теперь используйте длинный шест на канделябрах. Теперь найдите панель сигнализации. Активируйте ее, пройдите дальше (**Alt-F**), откройте двери и входите в зал. Поворачивайте направо и идите вдоль зала, по пути взяв компакт-диск, и продолжайте двигаться до тех пор, пока не упретесь в дверь. Какая красота! Используйте монету, чтобы получить ключ. Возьмите Библию, и посмотрите на меч. Теперь найдите фальшивую книжную полку и возьмите металлическую штурковину, с помощью которой получите очередную карточку доступа, и выходите в холл. Первый поворот налево и до двери. У вас, представьте, есть ключ. Возьмите цветные бильярдные шары и приметьте их цвета. А теперь самая забавная часть игры. Аркадный кусочек, вырезанный из старой доброй **Mean Streets**, самой первой игры серии о Тексе Мерфи. Теперь возьмите головоломку со стола, и она поведаст о нескольких важных кодах, если вы конечно, ее решите. Выходите в холл. Теперь налево, и до еще одной двери. Тут придется вспомнить цвета шариков или просто проигнорировать

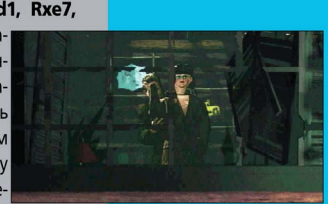
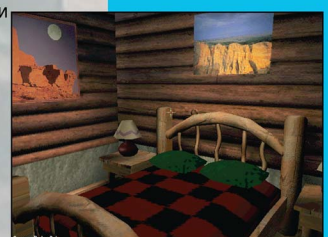
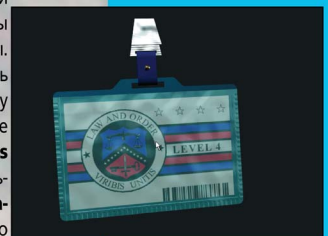
очередную головоломку. Посмотрите на картину Алькатраца, и на компьютер. Откройте CD-проигрыватель и вставьте туда диск, а теперь возьмите второй диск с компьютера и также засуньте его туда. Теперь повернитесь вокруг и посмотрите на панель возле двери. Просканируйте карточку доступа. Идите в галерею и оттуда на эскалатор. Милый мультик заканчивается мелкими неприятностями. С этого момента имеется небольшая рекомендация сохраняться каждые три минуты, если не чаще. Помните, что жизнь у Текса одна, а стопроцентное здоровье буквально при малейшей неосторожности мгновенно падает до нуля. Подвиньте кровать в левой части комнаты и решите небольшой пазл с кирпичами. Посмотрите на робота, когда он будет проходить мимо, а также обратите внимание на полку по ту сторону камеры. Возьмите с кровати цепь, а из дыры выньте кирпич. Используйте цепь, чтобы доставить в свою камеру предмет для своего спасения, на который перед сим событием необходимо подействовать зажигалкой. В блоках **A** и **C** вам придется избежать помощи дроидов, укрываясь в камерах или же нажимая незамысловатую комбинацию клавиш **Alt-D**. Возьмите веревку и осмотрите ее, слегка подправив. Попробуйте открыть дверь между блоками **B** и **C**. Используйте веревку, чтобы запустить ключ. Разумеется, он нужен для того, чтобы открыть дверь. Поверните налево и откройте воротца, войдите в них и поверните налево, подвинут кресло и взяв противогаз. Идите к другой решетке и откройте ее. Поверните направо, возьмите карточку доступа, и отправляйтесь в блок **C**. Здесь опять надо избежать дроидов. Возьмите ключ от блока **D** из третьей камеры слева. Посмотрите на канистру в углу, и идите в блок **D**. Развернитесь и откройте контрольный терминал. Опустите до **10**. Теперь идите по коридору до камеры, которую вы открыли. Возьмите там немного взрывчатки. Спуститесь по лестнице и идите в подzemелье. Сохраните игру.

Как только войдете, поворачивайте направо, и открывайте правую дверь, возьмите зеленый пакет, и покопайтесь в нем. Тихонько продвигайтесь дальше через холл и на первом повороте сверните налево. Там будет дверь. Там вы найдете некоторый набор инструментов. Выходите и про-

должайте путешествие по холлу, пока не наткнетесь на коробку. Тут вы встретитесь с дройдом, и избежать встречи нельзя. Текст все сделает за вас, так что можно не волноваться. Используйте только что найденный инвентарь на коробке, и очень медленно идите дальше, пока не увидите стражника. Посмотрите на него и начните двигать коробку перед собой. Пригнитесь и спрячьтесь за ящиками. Двигайтесь медленно и старайтесь как можно ниже пригнуться к земле. Продолжайте ползти до того момента, пока не достигнете второй цепи. Поднимитесь и возьмите отвертку. Теперь идите в блок **C**. Старайтесь избежать дроидов и используйте отвертку, чтобы отодернуть канистру от стены. Через блок **D**, возвращайтесь в подzemелье. Взрывчатку прилепим к канистре. И все это обмотаем лентой. **Gas Bomb** надо добавить к фильтру, и использовать на **filtration system**. Дройд все это возьмет и взорвется вместе со стражником. Теперь можно зайти на станцию. Возьмите волосок на столе и осмотрите его. Используйте карточку стражника, чтобы пройти вторую дверь. Теперь положите волосок в считывающее генетический код устройство, и смотрите кино. Потом надо быстро засунуть все карты доступа, собранные за игру и подобрать пароли:

- A — Queen**
- B — Draw**
- C — Castle**
- D — Gambit**
- E — Bishop**
- F — Resign**
- G — Checkmate**
- H — Knight**

Теперь самый ответственный момент. Самая интересная головоломка. Кульминация, одним словом. Поиграем в шахматы с самим Гидеоном. Для тех, кто играет плохо, расскажу о комбинации. **Rd1, Rxe7, Qxd7, Bf5, Bd7, Be7**. И пожалуйста — великолепная концовка. Раскрывать содержание не буду, но посмотреть крайне советую. Или вам неинтересно узнать завязку следующего приключения серии о Тексе от Access? Думаю, что иначе бы вы не стали читать все, что написано выше. До новых встреч с любимым героем. Работа над следующей серией уже ведется.

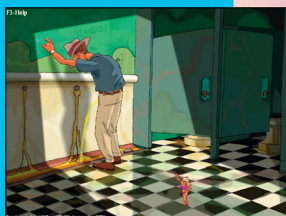
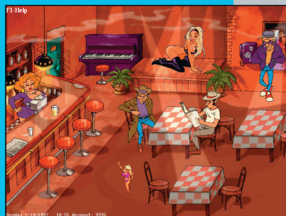
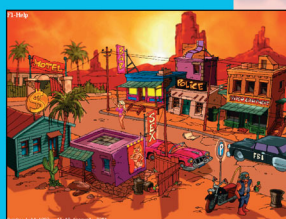
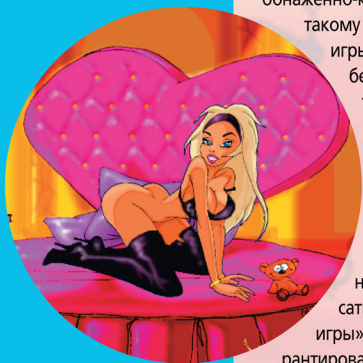


Сергей
ОВЧИННИКОВ

СМ

Эротические

игры всегда были и будут популярны. В основном, из-за присущей большинству мужчин необузданной тяге ко всему женскому, особенно обнаженно-клубничному, и поэтому такому сладкому. Именно такие игры покупают с деланным безразличием в лице, а потом бегут домой, в надежде получить новые впечатления и утолить сексуальный голод или просто похвастаться перед товарищем новым запретным приобретением. Достаточно написать на диске «Эротические игры», и его раскупаемость гарантирована. Именно поэтому весь Интернет завален nude-патчами и фото-коллажами обнаженной Лары Крофт, а для Quake2, не говоря уже о Duke Nukem, делаются скины и уровни с обнаженными девушками. Именно поэтому каждое новое продолжение походов Ларри Лафера, героя серии игр Larry, встречается «на ура». Ох уж эта тяга к прекрасному!



Что касается **Wet-The Sex Empire**, то, как мне кажется, она займет далеко не последнее место в галерее эротических игр благодаря массе приколов, великолепной рисованной графике (16-битный цвет, в отличие от большинства древних эротических игрушек) и неподражаемому стилю художников (во всяком случае, 2D-анимация с 3D-эффектами по принципу, я бы сказал, сменой слайдов, не скоро забудется). Игрушка на порядок более откровенна, чем тот же Ларри (вот чего не хватало и не будет хватать Ларри), и может также похвастаться значительной долей юмора. На мой взгляд, лучшим образом игру характеризует само ее название: Империя секса. Здесь, несмотря на явно эротический характер игры, во главу угла все же поставлен вопрос зарабатывания денег. Поэтому однозначно определить жанр игры не представляется возможным. Это квест, и в то же время здесь нет такого традиционного для Quest элемента, как Inventory. В остальном, можно покупать предметы, обменивать их, перемещать, минимально разговаривать с персонажами. В игре все время работает счетчик времени, отсчитывающий часы и дни (скорость хода часов можно регулировать). На втором и третьем уровнях более четко прослеживаются черты симулятора. Симулятора порнокиностудии и сети порномагазинов соответственно, которые должны приносить вам деньги, а считать эти деньги вы должны научиться даже быстрее, чем разглядывать картинки в игре. Можно нанимать персонал, увольнять, прибавлять/вычитать зарпла-

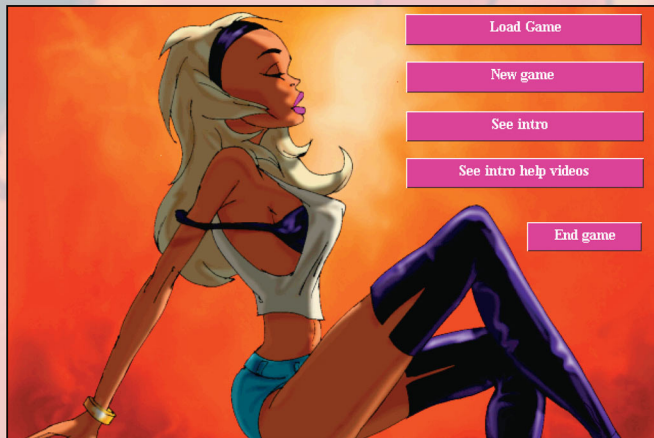
ту, выбирать сюжетную линию производимых фильмов, реквизиты, ассортимент магазинов, словом, действительно почувствовать себя в шкуре руководителя настоящей киностудии и сети магазинов, когда болеют или отказываются сниматься актеры, когда вечно не хватает реквизита, когда кредит в банке уже в большом минусе. В общем, можно получить представление о том, как это все должно взаимодействовать, координироваться, и во что вкладывать ваши миллионы. Приятно почувствовать власть над таким большим количеством людей, работающих на вас. То, что для демонстрации всего этого выбрана такая сфера, как порнобизнес, — уже второй вопрос. В игре требуется изначальной стриптизерки Лулы (вы играете за нее) сделать известную порнозвезду и заполнить весь мир продукцией с ее участием. Кроме того, вам доступны такие приятные мелочи, как раздевание (вся графика — рисованная, за исключением фото в досье актрис и актеров, на вас работающих) своих секретарш и ключевых работников вашей сети (большинство из них молодые женщины), а также самой Лулы.

Уровень 1:
Американское
захолустье

Перед вами небольшой американский городок — из него вам предстоит выбраться. Для этого нужно набрать 50000\$. В городке есть полицейский участок, комиссионный магазин, секс-шоп, магазин фото-видео техники, бар, контора агента по продаже видео, мотель, банда рокеров и ферма тетушки Ма. Ночью работают только секс-шоп, мотель, агент и полиция. Все открывается в 10 утра. Для начала вам надо заработать немного денег, чтобы можно было платить за номер в мотеле за неделю (100\$ — день и около 500\$ неделя). Идите в бар и устройтесь на работу стриптизеркой у бармендериши (вы выбираете любое удобное для вас время суток и получаете за работу по 100\$). В бар заходят девицы легкого поведения, «клиенты», которых они «снимают», торговец липовыми документами и азартный игрок в кос-

ти. Для начала подцепите несколько жертв среди мужского населения и воспользуйтесь старым как мир способом получения денег — шантажом. Отправьте им несколько писем с компрометирующими фото вашей близости с требованием принести некоторую сумму (устанавливается вами в зависимости от зарплаты клиента, желательнее не больше половины зарплаты, иначе он донесет в полицию) в туалет бара. На следующий день зайдите в туалет и возьмите пакет с деньгами. Таким способом можно теперь довольно долго шантажировать клиентов, но рано или поздно они все равно обратятся в полицию, и вы окажетесь за решеткой. В этом случае достаточно кликнуть на наручниках и девушка-полицейский выразит желание заняться с вами (Лулой) садомазо. После этого вы выйдете из тюрьмы, но если попадетесь так три раза — вас арестует ФБР и игра закончится. Избежать этого можно, купив у торговца документами новое ID (цена от 9000\$ до 12000\$) — счетчик арестов обнулится. Либо надо платить рокерам за Anti-Arrest сопровождение (это защитит от ареста на несколько часов) каждый раз перед тем, как идти за пакетом с деньгами (арестовать могут только в туалете). Еще один способ попасть в тюрьму — каждый раз избивать в туалете спраляющего нужду бедолагу (у него можно брать часы, зажигалки и деньги и обменивать их в комиссионке). Кроме того, время идет и рано или поздно ФБР будет в городе (следите за их приближением по выпускам новостей). С ФБР можно будет также разобрататься с помощью рокеров (но это даст вам лишь некоторое количество часов). Так что зарабатывать деньги надо быстро, и основной для этого способ уж никак не работа в баре.

Когда у вас будет тысячи три, сходите в мотель и снимите комнату на неделю (с этого момента надо регулярно оплачивать комнату, иначе вся ваша аппаратура будет выкинута на улицу и все придется покупать заново). Теперь идите в видео-магазин и купите проектор, видеокамеру и видеокассету. Возвращайтесь в мотель, разденьте Лулу и проведите сеанс съемки — она это любит, но не более одного сеанса за





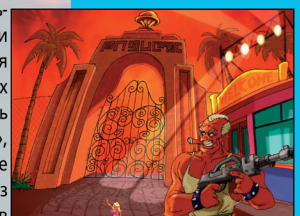
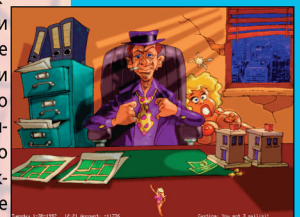
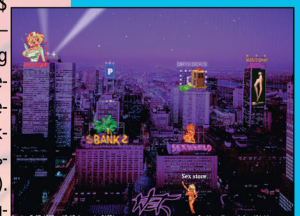
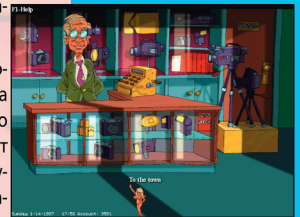
раз (изредка два подряд, в основном она с наглостью говорит, что заслуживает отдых). Если Лулы нет, значит, она в баре — работает. Вообще из бара лучше уволиться при первой возможности: денег это дает мало, да и Лула все время будет в номере. Иногда Лула потребует секс-игрушку (пойдите и купите в секс-шопе ей какой-нибудь вибратор или дильдо и лучше побольше). Внешне это никак не влияет на процесс съемки, просто через некоторое время игрушки испортятся от интенсивного использования и понадобятся новые. Кроме того, Луле может понадобиться партнерша — снимите какую-нибудь девушку у мадам Ма (400-600\$) или в баре (1000\$). После съемки девушка исчезает. Рано или поздно владелец мотеля проникнет о том, чем вы занимаетесь в своем номере, и потребует уже 1400\$ в неделю, при этом разборка с ним при помощи рокеров просто выключит его на 12 часов, но от необходимости платить не избавит. Снимать можно на видео и на фотопленку (в последнем случае нужно купить фотоаппарат и кассеты с пленкой). Фотопленку затем надо отнести и проявить в видео магазин (17 часов — издевательство). Когда материалы отсняты, их нужно отнести агенту, который круглосуточно смотрит порнофильмы и иногда занят с какой-нибудь девочкой. Предложите ему видеокассеты и фотопленку за фиксированную цену (3000 и выше, за фотопленку он платит больше) или за процент от продаж в день (небольшая сумма около 300\$). Можно периодически ходить в бар и играть в кости (первоначальный капитал должен составлять 1500\$). Правила игры довольно непонятные: суть в том, что вы делаете ставку, выбираете количество кубиков и бросаете их. Причем общая сумма выпавших очков не имеет значения. Насколько мне удалось понять, важно только количество выпавших шестерок — у кого больше, тот и победил. Так или иначе, ускорить часы в игре и сниматься, сниматься и сниматься — вот путь к вашим первым 50000\$.

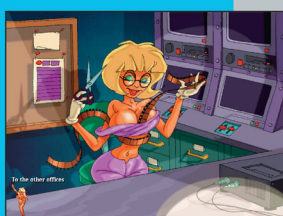
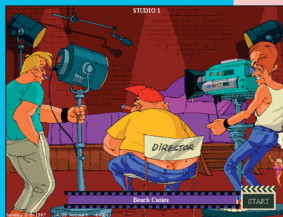
Уровень 2: Киностудия

На этом уровне нужно некоторое количество раз снять Лулу в порнофильмах, чтобы сделать ее звездой (полная цепочка производства, включая монтаж и озвучивание). К этому моменту у меня накопилось около 4,000,000\$. Для начала сходите к риэлтеру и арендуйте (впоследствии можно и купить, но при этом заручитесь его гарантией обратной покупки) здания: Casting Office, Movie Planning, Reception и Lula's bedroom. Все нарисованные персонажи в зданиях вашего офиса отсутствуют до тех пор, пока вы не поместите объявление о вакансии в Casting Office и не наймете соответствующего специалиста (в том числе и секретаршу в основном офисе). В

Casting Office можно давать объявления о приеме на работу обслуживающего киностудию персонала, актрис/актеров, можно смотреть их досье, увеличивать или урезать им зарплату или вообще увольнять. Разместите объявления о вакансиях: секретарши, менеджера по персоналу в Casting, сценариста и еще двух девушек-менеджеров из Movie Planning, режиссера, оператора, осветителя и двух сторожей в Reception. Когда даете объявление, указывайте максимальную зарплату и средние навыки. Пока это все, что понадобится. У большинства девушек из вашего персонала можно оголить некоторые части тела (после того, как она нанята по объявлению).

Когда Movie Planning укомплектован — создайте сценарий фильма при помощи сценариста (надо выбрать сюжетную линию — от нее зависит реквизит, который будет использоваться в фильме). Затем при помощи девушки за раскрасочной панелью набросайте эскиз фильма, рассчитав его длительность (для начала попробуйте около 100 минут). Фильм запущен в производство — пора дать объявления о вакансии актрисы (при этом укажите максимальную зарплату, максимальную эротичность и среднее тело — средняя актриса обойдется вам в 200-300\$ в день, а порнодивы со стажем — в 1000-1500\$). Девушка из Casting Office (ее надо нанять первым делом) должна будет сама проверить внешние данные каждого актера и актрисы (появляется большой градусник клубничности). После того, как набраны осветитель, оператор, режиссер и 2 актрисы, можно идти к риэлтеру и арендовать павильон Movie Studio. Затем дайте актрисам роли в запущенном в производство фильме на доске за спиной девушки в Casting Office (минимально для начала съемок требуется 2 актрисы). В Movie Studio назначьте режиссера, оператора, осветителя, купите там же камеру и проектор и выберите, какой фильм снимать из списка находящихся в производстве на появившейся ленте. Режиссер выскажет вам время, за которое он мог бы снять фильм — измените его в меньшую сторону: чем быстрее будет снят фильм, тем быстрее вы продадите его агенту и получите деньги. Остается нажать старт — и фильм начнут снимать. Во время съемок будут происходить всяких казусы: актеры будут получать «производственные травмы», стесняться сниматься, будет не хватать реквизита — каждый раз вы можете выбрать, что делать в конкретном случае. Как правило, луч-





ше комбинировать «кнут» с «пряником» — доплатой 500\$. В случае отсутствия секс-игрушек надо выбрать соответствующую из меню в секс-шопе (Если часто игнорировать требования режиссера — он обидится и уволится). В крайнем случае, можно снять с роли или уволить не понравившуюся актрису и назначить новую на ее место.

Аренда каждого здания и специалиста выливается в конкретную сумму в день — ее значение можно посмотреть на дисплее в Casting Office. Если вдруг ваши деньги «ушли в минус», не переживайте — банк дает вам кредит в 70000\$, т.е., в любом случае, волноваться надо будет тогда, когда ваши деньги будут приближаться к 70000\$. В дальнейшем можно также класть деньги в банк под небольшой процент, но он настолько мал, что это несущественно. В любой момент эти деньги можно обналичить, как, например, в случае слишком большого зашкаливания в «минус» активов вашей студии. Иногда банкир занят с девочкой — его лучше не беспокоить. Кроме того, один раз банкир был без штанов, но девочки не наблюдались. Если подловить его в таком состоянии и подсунуть себя (т.е. Лулу), то кредит в 70000\$ может быть запросто увеличен до 80000\$.

Когда первый фильм снят — бегите к агенту и продавайте его за фиксированную цену (от 30000\$ до 120000\$). Лучше не сразу соглашаться, а отказаться и попробовать снова — цена изменится. Чем больше актеров занято в фильме и чем лучше у них внешние данные, тем дороже можно продать фильм. Если продавать фильм за проценты от продаж, то лучше делать это за 3% с копии. Будете получать немного, но довольно весомо для начала (около 16000\$ в неделю). Иногда и агент занят с девушкой — его лучше не беспокоить.

Старайтесь заранее давать объявления в Casting Office и всегда иметь под рукой нескольких актрис и режиссеров в виде писем (режиссеры часто увольняются при длительном простое или когда вы игнорируете их требования при съемках). Таким образом, у вас всегда есть резерв для рассмотрения, которому не требуется платить. Лучше поднять зарплату на 100\$ самым способным актрисам и всем режиссерам. Кроме того, люди, присылающие свои письма, могут согласиться работать за более низкую зарплату (на производительности это не сказывается). Следите за тем, чтобы все были при деле и никто из персонала не находился без работы (актрисы, режиссеры). Кроме того, актрисам можно делать пластические операции

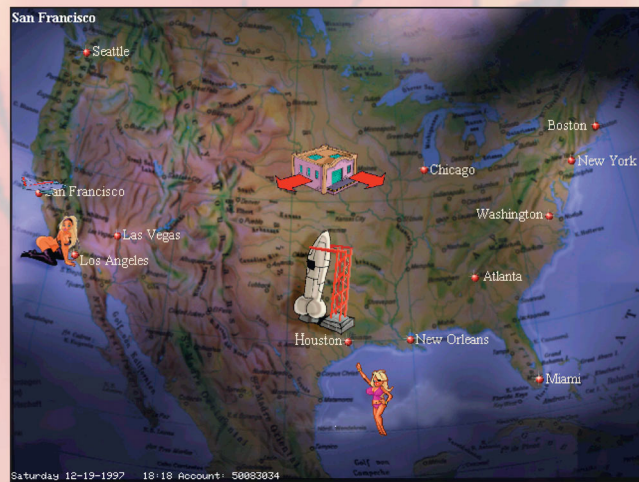


(Lifting, увеличение объема груди и другие — около 15000\$) — после этого актриса больна несколько дней, но улучшается ее «клубничность» и, соответственно, фильм продается лучше. В конце уровня на меня работало около 30-40 актрис.

Таким образом, снимая картину за картину, вы сможете сколотить первоначальный капитал в тысячи в 100 и арендовать еще две Movie Studio. Начиная с этого момента, производство ваших фильмов должно быть поставлено на конвейер — три фильма снимаются параллельно, затем продаются, новые сценарии, распределение ролей между актерами, новые вакансии, новые три фильма. После того, как ваша студия будет иметь стабильный доход, можно будет подумать и о производстве фильмов до конца собственными силами. Для этого арендуйте у риэлтера оставшиеся здания: Warehouse, Props, Cutting Dpt., Sound Studio, Copier, Marketing Office, Recreation и наймите соответствующий персонал (чем больше актеров, озвучателей, тем лучше). Цепочка производства вашего фильма должна выглядеть следующим образом (забудьте об агенте — он вам больше не нужен): во время съемок вы покупаете подходящий по сюжету для фильма набор реквизитов (в Props), которые будут автоматически поставлены режиссеру по первому его требованию — это снимет у вас гору с плеч,

больше не надо лазить в секс-шоп. После того, как фильм снят, он монтируется (Cutting), озвучивается (Sound), рекламируется (Marketing), запускается в продажу (в notebook на столе секретарши в главном офисе), на него поступают заказы на склад (Warehouse), которые вы принимаете ежедневно с момента выхода на прилавки, и фильм тиражируется (в Copier). Для того, чтобы все это работало, нужно для начала немного денег (тысяч 200): нужно купить аппаратуру в каждом здании, нанять персонал, платить ренту и за реквизит, за отдых актрис (Recreation). А затем прибыль от продаж составит значительную величину и перекроет все ваши дневные расходы с момента выхода на прилавки. После этого полезно навестить роке-ров, шепнуть пару слов — и, глядишь, у конкурентов проблемы и фильм вылетает из чартов.

Лулу можно снимать одновременно только в одном фильме — для этого надо зайти в ее спальню (дверь за спиной секретарши) и назначить ее на роль, после того, как фильм запущен в производство, но перед тем, как его начали снимать в студии. Слева два показателя Лулы: популярность и настроение. Популярность множится за



счет заказных скандалов, которые стоят много денег (до 200,000\$ — в Marketing), а настроение покупается подарками тут же (только надо покупать подарки последовательно и кликать два раза на сам подарок, а не на руку — она не срабатывает). В зависимости от настроения Лула принимает все более откровенные позы. Успех фильма зависит от рекламы в Marketing — лучше, чтобы все возможные опции были нажаты перед запуском в продажу каждого нового фильма. После нескольких снятых фильмов (у меня это произошло после озвучивания очередного фильма с Лулой), когда вы попадете в чарт продаж, Лула посчитает себя звездой и уровень закончится. Желательно к этому моменту набрать побольше миллионов — они понадобятся.

Если на предыдущем уровне счет шел на миллионы, то на этом — на десятки миллионов. Вам надо накопить 50,000,000\$ и запустить спутник связи в Хьюстоне для того, чтобы весь мир узнал, кто такая Лула. Начать надо с виллы в Лос-Анджелесе. Выберите любую из 4 предлагаемых девушкой-риэлтером и арендуйте. Арендную плату потребует вносить каждую неделю (соответственно, понятие время здесь также растягивается, и играть не на максимальной ско-

кие, вообще не берите — они приносят только убытки. При аренде потребуют не только внести арендную плату, но и оставить залог на балансе у магазина (около 200000\$). После этого вы идете к рекламному агенту и заключаете контракт на рекламу конкретных магазинов определенной комбинацией способов (газета, ТВ, радио и т.п.). Лучше если будут выбраны первые четыре опции (не обращайте внимания на сумасшедшие суммы контрактов). Затем вы идете в город, к плану магазинов, и видите свои здания, а также магазины конкурентов. В каждом магазине наймите персонал

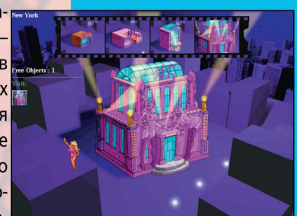
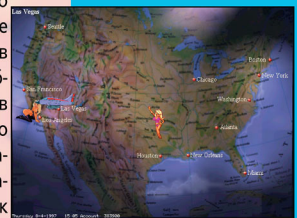
500000\$.

Последнее, что вы делаете в каждом городе, — это смотрите на статистику магазинов конкурентов в данном городе (там указан оборот магазина). Если это магазин прибыльный (500000 и выше) или суперприбыльный (1.5 млн и выше), о нем просто необходимо позаботиться девушке-диверсантке с вашей подачи. Разная степень «заботы» стоит разных денег: вывод из строя на неделю — 8000\$, насовсем — 500000\$. Хотя, на всякий случай, на неделю мож-

но «позаботиться» обо всех конкурентах — прибыль у вас будет выше, только по истечении недели не забудьте вернуться в этот город и снова обработать конкурентов или они страшно отомстят и ваши самые доходные магазины будут точно так же не только не приносить прибыль, а терпеть колоссальные убытки ежедневно. В этом случае есть два

пути: первый — отказаться от аренды магазина (снять деньги с его текущего баланса и, когда кончится день, подтвердить свой отказ от аренды с потерей магазина и места под него навсегда), второй — переждать неделю, месяц, попытавшись снизить до минимума убытки, убрав весь товар с прилавков, уволив персонал и отказавшись от рекламы (а также поместив не текущий счет магазина солидную сумму на покрытие убытков вперед), чтобы платить только за аренду, но в итоге — не потерять магазин. Я действовал первым способом, а когда у меня уже была широкая сеть прибыльных магазинов по всему миру, я просто взорвал все супермагазины конкурентов.

На своей вилле вы сверяетесь с графиком месячных прибылей (таблица) и списком ваших капиталов в различных городах (сейф) — когда нужны деньги, вы летите в конкретный город и снимаете их со счета своего магазина, оставляя там минимум в 200 тысяч. Кроме того, на самой вилле регулярно проводятся вечеринки (торт), которые также приносят популярность вашей фирме (перед этим надо нанять персонал, хотя бы горничных, поваров и охранников). В будущем виллу полезно будет выкупить: не надо будет платить аренду. В заключение отмечу, что для ускорения процесса можно прописать шестнадцатеричные 50 лимонов по адресу \$006C savegame файла.



Владимир
ПРЫГИН aka
PnArdy

Уровень 3. Все-американская сеть

рости отсчета времени просто не представляется возможным). Постройте вокруг виллы все, что можно построить (в том числе ангар и взлетную полосу для будущего самолета). Ваша задача на этом уровне — создать свою сеть порномагазинов, которые приносили бы необходимую прибыль. Основные герои этого уровня: банкир, девушка-риэлтер, девушка-рекламный агент, девушка-диверсант. Все перемещения из города в город осуществляются самолетом, но гражданские рейсы не надежны — то и дело самолеты задерживаются и время полета растёт, поэтому при первой возможности купите себе личный самолет за 850000\$ и наймите пилота за 8000\$ в месяц. Специфика уровня: ваши капиталы разбросаны по различным городам, по конкретным магазинам (за исключением суммы в банке), так что собрать крупную сумму сразу будет проблематично.

Стратегия игры выглядит следующим образом. В каждом городе вы посещаете девушку-риэлтера и арендуете побольше магазинов, желательно крупных и в центре города. Магазины-чики четвертого типа, самые малень-

(лучше самую красивую девушку — 100% — от компетентности персонала зависит прибыльность этого магазина) и количество продавцов (для больших магазинов лучше 50, для средних — 35-30). Затем вы набиваете ваш секс-шоп различной порнопродукцией, постарайтесь, чтобы она была максимально разнообразной (не обращайте внимания на расходы) и ждете вечера. В этот момент обновляется балансовый листок магазина — для вас важно, чтобы в графе прибыли/убытки за предыдущий день (Yest. Profit) стояло положительное число (достаточно 2000-3000\$) и оборот магазина составлял хотя бы тысяч 100 (лучше, когда в день магазин приносит 40000\$ и оборот 1.5 млн.\$ — такой магазин надо всячески беречь). Третье, на что вы должны обратить внимание, — количество денег на текущем счете магазина (в том числе и ваш начальный залог) должно быть не меньше 150-200 тысяч. Именно на этот счет поступают (и с него вычитаются) зарабатываемые магазином деньги, и именно с него вы сможете их снять в дальнейшем и использовать по своему усмотрению. Если магазин по истечении дня приносит убытки, значит надо попробовать изменить комбинацию рекламных опций для него или количество и квалификацию продавцов. С течением времени магазин набирает популярность, его оборот растёт, и можно переходить к увеличению количества персонала (для больших магазинов — до 60, для средних — до 40). Критерием здесь опять-таки служит большая, по сравнению с текущей, прибыль по истечении дня. Когда у вас будет более 10 магазинов, придется наладить транспортное сообщение за

Все читатели

Страны Игр привыкли уже, наверное, к тактикам по real-time стратегиям, к solution'am по adventure и к анализу миссий для симуляторов. Однако на этот раз нам предстоит поговорить о... гонке. Представьте себе, есть такие гонки, без советов для которых обойтись очень сложно. Разумеется, это наиболее комплексные и наименее аркадные представители своего жанра. Таков, например, и **Gran Turismo**. Итак, несколько советов и описание характеристик машин, думается, не помешает ни одному игроку, решившему стать профессионалом.



ли вы не будете получать лицензии, то три новые машины, которые становятся доступными для выбора после получения золота на лицензионной трассе, вы никогда не увидите. Конечно, золото получить, как правило, очень сложно, но даже не в награде дело — каждый раз, когда вам предоставляется шанс проверить свои силы и усовершенствовать мастерство вождения, его нужно воспринимать как удачу.

Если вы постоянно ездите на машине средних возможностей и умудрялись выигрывать, в тайне лелея мечту о приобретении какого-нибудь шикарного монстра, то не спешите его покупать. Дорогие машины действительно мощные, но водить их на несколько порядков сложнее. Точнее, непривычнее. Постарайтесь справиться с желанием с шиком проехать по трассе — все равно сразу не выйдет. Советую для начала приобрести какую-нибудь не самую дорогую машину, которая лишь немного превышает по характеристикам ваше бывшее средство передвижения. Привыкнув к ней на трассе, можно купить еще более мощную и дорогую машину, а потом — и еще одну. Так будет гораздо лучше, уверяю вас.

Золотое правило для водителя. Пренебрежение им может закончиться очень плачевно для вашей карьеры участника чемпионата. Итак, поворачивать нужно следующим образом: перед самым поворотом необходимо притормозить и первую половину маневра выполнить на маленькой скорости, а при выходе из поворота разогнаться. Иначе говоря, «сначала медленно, потом быстро». Уверю вас, такое незатейливое правило должно выручить вас в самых сложных и нежелательных ситуациях. Если вы хотите испытать эффективность этой аксиомы **Gran Turismo**, просто сделайте наоборот. Будет забавно.

Самый короткий путь к победе в режиме Gran Turismo

Сейчас нам предстоит поговорить о самом коротком пути к победе с минимальным количеством машин, когда можно заработать максимально возможную сумму денег.

В самом начале приобретите лицензию класса B, затем купите **Honda Prelude**. Машина, конечно, не самая лучшая, но тем не менее для начала она должна подойти. Выиграйте гонку **Sunday Cup GT** (здесь и в дальнейшем под словами «выиграйте» подразумевается не то, что вы должны с первой попытки прийти первым, но, потратив столько времени, сколько нужно, выйти победителем всеми возможными способами). Продайте **Honda Prelude**, на которой вы ехали, и **Demio A-Spec**, который вы выиграли, и купите **'89 Nissan GT-R**. Типичная усредненная машина по всем характеристикам об-

ладает одним неоспоримым достоинством — простотой управления. На оставшиеся деньги купите какие-нибудь приспособления для машины, например, глушитель или шины, вообще все, что вы можете себе позволить. Более чем вероятна победа на такой усовершенствованной машине в **Bronze League GT**. После радостной победы продайте **Z28 Camaro 30th Anniversary Edition**. Теперь самое время приобрести лицензию класса A.

В принципе, **'89 Nissan GT-R** с усовершенствованными характеристиками представляет собой достаточно ценную машину, выигрывать с которой на первых порах сравнительно просто. Прикупите все детали, все возможные приспособления, все, что каким-либо образом повышает скорость, маневренность и приемистость. После этого выиграйте гонку **Japanese Vs US Event**. Выйдя из гонки победителем, вы получите **Mitsubishi FTO Limited Edition**, одну из лучших машин во всей игре. Теперь вам предстоит выиграть в наиболее сложных гонках **Silver** и **Gold GT**. После победы вы станете богатым.

Купите **Nissan GT-R** и, выиграв гонку **Mega Event**, продайте **Toyota Soarer**. Теперь неплохо было бы купить **Viper RT/10** и победить в гонке **Normal**. С этой машиной выигрывать почти так же просто, как с ее ближайшей соседкой по техническим характеристикам — **Honda NSX Type S-Zero**.

Итак, теперь вам предстоит очередное приобретение лицензии, на этот раз международной лицензии класса A. Когда у вашей машины будет 939 единиц мощности, вы сможете с легкостью выигрывать самые простые гонки и зарабатывать при этом неплохие деньги. Через некоторое время у вас уже появится внушительная сумма.

В гонке **Japanese Vs US** езжайте на уже имеющемся у вас **Mitsubishi FTO Limited Edition**, а затем на выигранной **Viper GTS-R** победите на трассе **US Vs British**, которая выступит завершением международной серии гонок. Вновь на **Viper GTS-R** езжайте и выиграйте в гонке **FR Class**. После победы купите **FTO GP-R**. Эту машину вам предстоит усовершенствовать до предела (только не стоит покупать новый корпус). После этого выиграйте гонку **FF Class** и **Lightweight Class**. Итак, вам осталось всего-навсего три гонки, после которых вы станете абсолютным и недостижимым чемпионом.

Для начала отключите телефон, закройте дверь, усадитесь поудобнее в кресле и приготовьтесь к двум часам непрерывной гонки. На **Mitsubishi FTO Limited Edition** вам предстоит выиграть в **Valley 300**. Это очень трудно и местами даже занудно. Где-то через полчаса устанут руки, минут через сорок заболит голова, через час глаза уже не будут воспринимать с былой четкостью происходящее на экране те-

левизора, еще через полчаса начнутся галлюцинации, а в конце концов вы будете вырливать из комнаты, пугая близких своим излишне автомобильным видом. **Valley 300** лучше всего выиграть с первого раза, потому что если вы этого не сделаете, то вряд ли осмелитесь начинать заново сверхдлинную гонку. Последние две трассы — сущие пустяки, каждая по 45-50 минут. Одну из них лучше всего проходить на **Mitsubishi FTO Limited Edition**, с которой вы уже сроднились за долгие часы наматывания кругов, а для другой подойдет **Nissan GT-R**.

Вот и все! Вы наконец-то стали чемпионом, причем, прошу заметить, богатым чемпионом. Сколько у вас там денег? Ну так тратьте их, тратьте скорее, чтобы покататься на самых лучших машинах, чтобы с блеском еще раз проехать по лучшим трассам. А в общем, гонка закончена...

Использованные машины

Каждый раз, когда вы отправляетесь на какую-нибудь гонку, на часах, расположенных в нижнем левом углу менюшки «**My Home**», проходит один день. Каждые десять дней в комнате для выбора машин появляются очередные списанные экземпляры машин, которые, тем не менее, могут послужить хорошей службой на трассах. Не забывайте почаще заглядывать туда, чтобы не пропустить какой-нибудь уникальный образец автомобилестроения.

Советы по трассам

SUNDAY CUP

К этой трассе подойдет фактически любая машина, по крайней мере опытный игрок способен выиграть тут на чем угодно. Единственное требование, предъявляемое для победы — это наличие четырех колес, а все остальное уже не важно.

CLUBMAN CUP

«300 единиц мощности — и ты победитель» — так или примерно так должно звучать одно из немногих требований к игроку. Конечно, помимо этого нужно обладать минимальными знаниями относительно управления машиной, но это, в общем-то, все, что необходимо для успешного завершения гонки.

GT CUP

Даже самая средняя машина подойдет для этой трассы при условии, что вы в ней усовершенствовали все, что было можно. **Nissan GT-R** здесь идеален и даже слишком силен (что, впрочем, отнюдь не недостаток), но если вы не в состоянии приобрести его, подойдет и что-нибудь попроще.

WORLD GT CUP

Достаточно сложная гонка, но, учиты-

вая некоторые рекомендации и не пренебрегая маленькими советами, можно безо всяких затруднений выйти из состязания победителем. Прежде всего, вам нужна машина, мощность которой была бы не меньше 600 единиц, а вес не превышал бы 1300 килограмм. Машины, отвечающие всем этим требованиям, следующие: **Mazda RX-7**, **Toyota Supra**, **Mitsubishi GTO**, **Honda NSX** и **Nissan GT-R**. Однако **Mitsubishi** я бы не советовал выбирать, так как невысокий уровень маневренности не позволит машине развивать высокую скорость на извилистой трассе. **Mazda RX-7** и **Toyota Supra** должны как нельзя лучше подойти для этой трассы, но с тем условием, что ими будет управлять опытный водитель. Некоторые особенности управления могут заставить растеряться игрока в самый ответственный момент, поэтому прежде чем выбрать их, советую до конца изучить поведение на дороге каждой из них. Очень легкая **Honda NSX** (меньше 1000 килограммов) и при том достаточно мощная (около 550 единиц) характеризуется высокой приемистостью, что на такой трассе очень важно. Машина очень отзывчива на управление и обладает всего одним недостатком — невысокой максимальной скоростью, что на этой трассе вовсе не важно. **Nissan GT-R** подойдет для тех, кто уже управлял этой машиной и желает действовать наверняка.

FF RACE

Mitsubishi FTO GP-R Version — лучший выбор на этой трассе, но потраченные деньги могут оправдать также **Honda Prelude SIR** и **Toyota Celica SSII**. Последние две — это не более чем альтернативный вариант, выиграть с ними можно, но настоящий комфорт вы будете испытывать только с **Mitsubishi FTO GP-R Version**. Стоило бы обратить также внимание на **Honda Civic-R** и **Mitsubishi Cyborg**, которые не обладают высокой мощностью, но вместе с тем прекрасно подходят к трассе по остальным своим техническим характеристикам.

FR RACE

Если вы любитель экзотики, то на этой трассе вам должна подойти любая легковая машина типа **TVR**. Своими характеристиками этой трассе подходят **Toyota MR2**, **Nissan Sil Eighty** и **Nissan '88 Silvia 1800 K's**. Недостаток мощности у машин **Mazda Eunos** и **Toyota Trueno** компенсирован небольшим весом, что также делает их вполне подходящими машинами для трассы. Главное здесь — высокая маневренность и при том максимальная скорость.

4WD RACE

Универсальный **Nissan GT-R** — прекрасный выбор и для этой не вполне обычной трассы. Менее мощный **Mitsubishi FTO Limited Edition** легче

управляется, также подходит здесь **Subaru Impreza Rally Edition**, поведение которой на этой трассе можно оценить как удовлетворительное (265 километров в час — скорость не достаточно высокая на некоторых отрезках трассы, но максимальная для этой машины). Менее мощные, но более легкие машины, типа **the Subaru Impreza ('96 Sedan и Type R)**, **Mitsubishi Lancer (III and IV)**, **Nissan GTi-R**, а также **Toyota Celica GT-4**, могут очень неплохо показать себя на этой трассе.



LIGHTWEIGHT

Лучший автомобиль, который только можно порекомендовать на этой трассе — **Mitsubishi FTO GP-R Version**. Для любителей необычного подойдет **Mazda Demio A-Spec**, маневренности которой можно поставить высшую оценку. Однако некоторые особенности управления делают эту машину не только необычной, но даже опасной на отдельных участках трассы. Лишь опытные игроки смогут оценить достоинства **Mazda Demio A-Spec** по заслугам. Не самые плохие машины здесь также **Mazda Eunos**, **Honda Civic-R** и **Toyota Starlet**.

US Vs JAPANESE

Mitsubishi FTO Limited Edition способен не только помочь выиграть гонку, но и побить все скоростные рекорды, учитывая даже специфику трассы. **Mazda RX-7**, **Toyota Supra**, **Mitsubishi GTO**, **Honda NSX** или **Nissan GT-R** тоже неплохи, но все-таки **Mitsubishi FTO Limited Edition** подходит лучше, чем что-либо еще.

JAPANESE Vs BRITISH

Советы практически те же самые, что и для трассы **US Vs JAPANESE**. **Mitsubishi FTO Limited Edition** —



опять-таки лучший выбор для любого игрока, подойдет и вся «пятёрка» автомобилей, указанных выше. Однако на этой трассе в самом лучшем свете может продемонстрировать себя **Cerbero Limited Edition**, характеристики которой один к одному подходят к требованиям трассы. Легкость управления при заносах, высокие скоростные характеристики — все это ставит машину в один ряд с лучшими представителями мощных машин в игре, а на этой трассе **Cerbero** просто восхищает.

BRITISH Vs US

Вне всяких сомнений, правитель до-

рог здесь — **Viper GTS-R**. Хотя **Cerbero Limited Edition** и тут может продемонстрировать все свои технические характеристики, некоторые из них окажутся лишними на этой трассе. Обе машины очень легки и одновременно мощны, но управлять ими здесь все-таки непросто — будьте осторожны.

MEGA

Мощность и скорость — залог успеха в этой гонке. **Mazda RX-7**, **Toyota Supra RZ**, **Nissan GT-R**, **Honda NSX** или **Mitsubishi GTO** с помощью достаточно опытного водителя способны проложить путь к победе. Очень неплохо здесь проявит себя **Viper GTS-R**, который обладает одновременно мощностью и высокой устойчивостью, что делает его простым в управлении. Подойдет здесь и **Cerbero LM Edition**, однако в этой гонке вы вряд ли добьетесь использования всего потенциала мощности, заложенного в его двигателе. А использование возможностей машины не на все 100% всегда влечет за собой какие-то затруднения.

NORMAL

Самая лучшая машина здесь — **Viper RT/10**. Будучи легче, чем **Viper GTS**, но одновременно обладая той же мощностью, эта машина буквально вырывает победу из рук ваших соперников. Даже **NSX Type S-Zero**, который также способен неплохо проявить свои способности на этой трассе, не может соперничать с **Viper RT/10**. Достаточно изучить некоторые особенности управления, и этой машине не будет равных в данной гонке.

TUNED

Это очень сложная гонка даже для самых мощных машин среднего веса. **Toyota Supra**, **Nissan GT-R** и **Honda NSX**, возможно, окажутся неплохой заменой машин типа **4WD**, но здесь все зависит от ваших личных предпочтений. Лично я предпочитаю мощность — **Nissan GT-R** прекрасно справляется со всеми неожиданностями гонки. На некоторых участках машины, правда, сложно управлять, но между тем это лучше, чем можно посоветовать.

VALLEY 300

Вот оно! 300 миль, 60 кругов, около двух часов непрерывной гонки (если будете хорошо ехать, то получится меньше)... Это, прежде всего, тест на выносливость — сама по себе трасса не сложная, но круг на тридцать пять многие начинают путать кнопки. Советов относительно выбора машины немного — выбирайте ту, которой вам легче всего управлять. Кроме того, машина должна обладать высокими скоростными характеристиками и средним весом — заносы здесь нежелательны. Помните, что главное тут — концентрация. Все остальное несложно. Мне, например, удавалось обогнать своих противников на три круга,

так что они тут не помеха (если вы, конечно, не будете делать грубых ошибок).

STAGE 11 RACING

Еще одна длинная трасса. Советы те же, машина нужна быстрая, относительно тяжелая и простая в управлении лично для вас. Опять-таки спокойный, сдержанный стиль езды без резких рывков и необычных маневров позволит вам выиграть гонку.

STAGE 11 TUNED

Здесь я бы посоветовал выбрать **Nissan GT-R**. Если бы не одно сравнительно серьезное обстоятельство, это была бы идеальная машина для этой гонки. Но, к сожалению, на **GT-R** очень быстро изнашиваются покрышки и кругов эдак через 17 придется заезжать в **pit-stop**, иначе вы будете просто не в состоянии продолжать гонку. Однако с этим можно смириться, если учитывать, что в остальном **Nissan GT-R** не уступает ни одному автомобилю на этой трассе. Его мощь просто не может не наверстать упущенное, пока вы будете сидеть в **pit-stop'e**.

Лучшие машины

Самая мощная машина — безусловно, **Nissan GT-R Vspec** (969 единиц мощности)

Самая мощная машина типа **FF** — **Honda Prelude SiR** (390 единиц мощности)

Самая мощная машина типа **FR** — **Toyota Supra RZ** (939 единиц мощности)

Самая мощная легкая машина — **Mitsubishi FTO GP-R Version** (376 единиц мощности)

Самая легкая машина типа **FF** — **Mazda Demio A-Spec** (549 килограмм)

Самая легкая машина типа **FR** — **Toyota Trueno Apex** (619 килограмм)

Самая легкая машина с 4 WD — **Nissan GTi-R** и **Subaru '96 WRX Sti III** (обе 878 килограмм)

Самая тяжелая машина типа **FF** — **Honda Accord Wagon SiR** (1430 килограмм)

Самая тяжелая машина типа **FR** — **Aston Martin DB7 Volante** (1875 килограмм)

Самая тяжелая машина с 4 WD — **Mitsubishi GTO Twin Turbo** (1710 килограмм)

Самая быстрая машина — **Mitsubishi GTO MR** (на прямых участках трассы можно разогнать до 400 километров в час)

Машина с лучшим соотношением мощности и веса — **TVR Cerbero Limited Edition** (599 единиц мощности при весе в 603 килограмма)

Описание машин, которые можно выиграть в чемпионатах

В каждой гонке **GT** можно выиграть по одной машине, за исключением **Gold League Cup**. В других гонках можно выигрывать две машины. Некоторые из машин могут быть разных цветов.

SUNDAY CUP

Mazda Demio A-Spec

Цвет: серый.

CLUBMAN CUP

Chevrolet Z28 Camaro 30th Anniversary Edition

Цвет: белый с оранжевыми полосками.

GT CUP

Toyota Chaser Limited Edition

Цвет: черный.

FF RACE

Honda CRX EF-8 SiR

Цвет: желтый, черный или фиолетовый.

Toyota Celica SSII

Цвет: желтый, зеленый или фиолетовый.

FR RACE

Nissan 'Q's 1800

Цвет: желтый, синий

Nissan Sil Eighty

Цвет: фиолетовый, синий или желтый.

4WD RACE

Subaru SVX S4

Цвет: фиолетовый или белый

Mitsubishi Lancer GSR Evolution IV

Цвет: желтый или фиолетовый

LIGHTWEIGHT

Honda CRX Type R

Цвет: желтый с черным колпаком, зеленый с черным колпаком или розовый с черным колпаком.

Mazda Eunos

Цвет: желтый, золотой или синий

JAPANESE Vs US

Mitsubishi FTO Limited Edition

Цвет: черный или зеленый

Chrysler Viper GTS-R

Цвет: белый с черными полосками или зеленый с черными полосками.

JAPANESE Vs BRITISH

TVR Cerbera Limited Edition

Цвет: серый

Honda CRX Limited Edition

Цвет: красный или черный с белыми полосками

BRITISH Vs US

Chrysler Concept Car

Цвет: желтый или фиолетовый

Mazda RX-7 A-Spec Limited Edition

Цвет: фиолетовый или зеленый

MEGA GT

Toyota Soarer 2.5 GT-T VVT-I

Цвет: желтый или фиолетовый

Aston Martin DB7 Coupe

Цвет: синий или белый

NORMAL RACE

Toyota Supra RZ

Цвет: фиолетовый

Impreza '96 WRX Sti III

Цвет: светло-синий или оранжевый

TUNED RACE

Nissan '91 Skyline GT-R

Цвет: красный, желтый или синий

AE86 Sprinter Trueno GT

Цвет: красный, синий или зеленый

VALLEY 300

Castrol Supra GT

Цвет: разные цвета

STAGE 11 RACING

Nissan GT-R Nismo

Цвет: белый

Если вы получили золото в тесте на лицензию класса **B**:

Chrysler Concept Car

Цвет: красный

Если вы получили золото в тесте на лицензию класса **A**:

Toyota TRD 3000GT

Цвет: серебристый

Если вы получили золото в тесте на международную лицензию класса **A**:

Nissan Nismo 400R

Цвет: серебристый или желтый

Справочная информация на этом закончилась, но напоследок хотелось бы дать несколько дельных советов. Прежде чем начать играть в режиме **Gran Turismo**, не мешало бы поиграть в стандартном режиме. Поскольку большинство машин в этом режиме доступны, вы можете досконально изучить поведение каждой из них на трассе, ничем при этом не рискуя.

Вообще три самые страшные вещи, которые могут случиться с вами в процессе гонки и которых следует избегать любыми способами, — это, во-первых, сильный, неконтролируемый занос, во-вторых, если вы оказываетесь на последнем месте в самом начале гонки и, в-третьих, когда прямо перед финишем вас обгоняют три-четыре машины. Чтобы избежать всего этого, советуем пользоваться всеми

возможностями управления автомобилем и не забывать, что кнопка тормоза имеет не только символическое значение, как в большинстве аркадных гонок. Заносы следует контролировать так, чтобы между вашей машиной и съездом на траву всегда было некоторое расстояние, особенно это касается крутых поворотов. Врезаться в машины противников не стоит, ни к чему хорошему это не приведет. В лучшем случае потеряете скорость вместе с противником, в худшем — только вы. Резким поворотом «срезать» соперни-



ков на прямом участке трассы можно лишь в исключительных случаях, когда терять уже нечего. Если вы не знаете, для чего служит та или иная деталь, лучше ее не использовать в своей машине — это может привести к самым непредсказуемым последствиям. Прежде чем купить машину, внимательно прочитайте ее характеристики: не зная их, вы даже не сможете примерно предположить поведение машины в гонке. А во всем остальном, думаю, вы сможете сами разобраться, дело практики.

Ровных вам дорог!

СМ

Дмитрий
ЭСТРИН

Legacy of Time

Подсказки

Пролог; Атлантида

Где код?

Наверху башни на полу.

Как забраться наверх башни?

С помощью веревки, которая валяется в конце дорожки.

Пролог; Эль-Дорадо

Где код?

На боку второго воздушного шара.

Как выбраться из колодца?

Надо добавить в него воды — вытащите из дырки камень и дерните рычаг.

Как спустить шар?

Надо воспользоваться ручкой с колодца.

Как подняться на шар?

Привяжите к нему корзину, которая валяется неподалеку от развалин.

Как добраться до второго шара?

Его надо притянуть поближе с помощью веревки с крюком, которая свисает с вашего шара.

Пролог; Гималаи

Где код?

Внутри развалин в ущелье.

Как спуститься вниз?

Надо сделать лестницу из бывшего моста. Для этого рекомендуется восстановить механизм, этим мостом управлявший.

Где детали от механизма?

Снаружи домика, рядом с трупом (хе-хе).

Как забраться внутрь строения в ущелье?

Надо открыть окно с помощью палки, лежащей у трупа.



1



2

— типичная игрушка последнего времени, наглядно демонстрирующая упадок (надеюсь, временный) игровой индустрии. Разработчики квестов (или адвентюр, если кому так понятнее) в последнее время стараются вдохнуть в жанр новую жизнь и изобретают всевозможные новшества, иногда удачные, иногда нет; Presto же Studios решила ничего не изобретать и сделала игру, по поводу которой вспоминается детский стишок — «Я серый, серый, серый крот./ Я не красавец, не урод./ А просто серый-серый крот.» Перед нами добротный, старательно выполненный квест, лишенный какой-либо оригинальности или изюминки. Впрочем, вру. Одна изюминка тут есть, только она в процессе разработки куда-то пропала и не была реализована в полной мере, а жаль.

Впрочем, людям, не знакомым с другими представителями жанра, **Legacy of Time**, возможно, даже понравится (если они поскипают чудовищные видеовставки). А поскольку мы с вами находимся в рубрике «тактика», то от теории будем переходить к практике и игрушку решать. По своей традиции, статью эту я разделю на три части: в первой будут примерно обрисованы цель игры и некоторые ее важные особенности; во второй будут даны ответы на вопросы по ходу игры (если вас угораздит в **LoT** застрять, обращайтесь именно сюда) и, наконец, в третьей будет дано полное прохождение для тех, кто одолжил игрушку у друга на один день и хочет быстренько ее пробежать.

Различные слова

Для тех, кто не может смотреть видеовставки этой игры из-за их китчевости, краткое содержание. Профессор Синклер открыл возможность путешествовать во времени (это было еще в первой серии); был создан эдакий КВБ (временной безопасности), который контролирует нерушимость истории. Вскоре с человечеством познакомилась космическая раса Сыруланов, предложившая людям вступить в какой-то союз с соответствующим названием (за мир и процветание и т.п.). Синклер в предыдущих частях пытался этому помешать, но вы, агент КВБ №5 успешно посадили его в тюрьму. Теперь вы узнаете, почему Синклер так не любил Сыруланов: он видел их корабли во время разрушения Атлантиды и считал их в этом деле виновными. Вы тоже все увидите и узнаете (от Сыруланов, которые на самом деле хорошие) также, что мир в опасности... плохие космические отбросы... спасти артефакт... разбит на три части... в общем, вы поняли суть: фантастический боевик третьего сорта.

Упомянутая мной ранее несостоявшаяся изюминка игры состоит в том, что вас оденут в новый прототип временного костюма, способный изменять ваш внешний вид — вы можете принимать форму любого встреченно-

го вами в нужное время человека. Если бы разработчики сосредоточились на этой особенности игры и постарались привязать все задачи именно к ней, то получилось бы нечто очень необычное и интересное. Однако вместо этого **LoT** полна традиционных стандартных головоломок, а особенности костюма более-менее интересно используются только в одной части игры (в Атлантиде). А жаль.

Игра состоит из небольшого пролога, в котором вы оказываетесь в трех разрушенных мирах и трех основных частей — Атлантиды, Гималаев и Эль-Дорадо. Задача пролога — собрать какой-то временной код и найти агента 3 (во второй серии бяки), а игры — собрать три части артефакта, способного спасти человечество.

Части, к сожалению, не совсем независимы друг от друга — соответственно, в каждой из них вам потребуются предметы, взятые в другой части. Наиболее правильный и логичный план прохода игры — не по порядку, а сперва Атлантида, затем Гималаи (четвертый CD) и только потом Эль-Дорадо. В этом случае из Атлантиды вам один раз придется смотаться в Эль-Дорадо, а с Гималаев, возможно, в Атлантиду (два раза). Один взятый в Гималаев предмет пригодится вам в Эль-Дораде.

Во время игры рекомендуется пользоваться полезной кнопкой «пробел». С ее помощью можно выявлять все «горячие точки» очередного панорамного локейшна. Локейшнов этих в игре малость через край, потому осматриваться в каждом полностью, а пробел помогает ничего не пропустить.

Маячащий в правом нижнем углу экрана глазастый уродец — это Артур, вирус, который вы во второй части внедрили в костюм агента 3. Помимо того, что он страшно достает своими глупыми комментариями по ходу игры, он еще способен давать подсказки (в этом случае у него над головой появляется лампочка). Некоторые подсказки Артура многоуровневые. По загадочным причинам, в некоторых очень важных моментах он «забывает» дать подсказку, что может привести к полному тормозу. Впрочем, на этот случай есть следующая часть этой статьи.

Атлантида (Mediterranean Sea)

Общая информация

По версии авторов игры, об Атлантиде ничего достоверно неизвестно потому, что в свое время местные жители тщательно хранили в тайне свое существование. Атлантидов флот отлавливал поблизости от своих берегов неосторожно к ним подплывшие корабли и силком загонял их внутрь острова. Команды с этих кораблей оставались жить среди атлантидцев, не имея никакой возможности вернуться на родину. Из этого были рождены два специфических явления: во-первых, атлантидово общество делится на два «сорта» — ко-

ренные жители и «приезжие», а во-вторых, эти самые силком облагодетельствованные товарищи организовали подполье, стремящееся убраться с острова подальше. В деятельность этого подполья вам предстоит активно вмешаться с помощью своего принимающего разные виды костюма.

Где артефакт?

В храме.

Как выбраться из мельницы?

Через крышу. Чтобы выбраться на нее, вам надо покрутить лопасти, дабы перед окном оказалась лопасть без паруса, на которую можно забраться. Чтобы крутить лопасти, надо починить механизм с помощью шестеренок, которые валяются где-то этажом ниже.

Как передвигаться по острову?

С помощью лодки, которой управляет добрый негр.

Где взять деньги?

Абсолютно неограниченным запасом золотых монет вас может обеспечить прикованный к палубе своего корабля египетский капитан. Для этого вы должны предстать перед ним в соответствующем облике. Походите по пристани как следует — найдете слепого нищего.

Чего они от меня ждут?
Что за вопросы о погоде?

Нищий — связной. Вы, конечно, уже догадались, что вам надо спросить египетского капитана о погоде, но, когда вы в костюме, вашими речевыми функциями управляет Артур. Он еще не догадался, туповат-с, вирус. Посему вам надо сплывать к мельнику на мельницу и пообщаться с ним — в виде египетского капитана, конечно. Плавать вообще лучше в этом виде, по дороге добрый негр рассказывает историю острова. Теперь вы уже поняли, что надо плавать туда-сюда с паролями до тех пор, пока вам не скажут главного про подземный ход в мельнице.

Где подземный ход
и как в него попасть?

Вход в него находится прямо в полу первого мельничного этажа; в соседней комнате в сундуке имеется рисунок на сей счет. Открыть дверь вы можете только тогда, когда мельник уйдет чинить парус (а уйдет он, вдоволь с вами поговорившись). Чтобы это сделать, надо привязать веревку, идущую от тяжелого люка, к механизму в центре помещения (рис. 1) и повернуть ручку на механизме (рис. 2). Однако чтобы попасть в сам ход, надо выключить воду, а сделать это можно только из Храма.

Как попасть в Храм?

Охранник у дверей говорит вам, что внутрь пускаются только высшие храмовые чины, а также горожане «первого сорта», имеющие золотой приамбас. Он не скажет вам, что это должен быть за приамбас и что на нем нари-

совано, но вы поймете (вернее, Артур поймет и скажет) после того, как вы побываете в масляной лавке и посмотрите на амфоры. Вам надо это призматический (медальон) сделать и предъявить его охраннику, придя к нему в виде горожанина — например, глиняных дел мастера.

Как сделать золотой медальон?

Из глины и куска чеканного золота. Глину можно выдавить из машинки у горшочника (рис. 3). Рассмотрев амфоры и догадавшись, что на медальоне должно быть изображено, выдавите это изображение на своем куске глины с амфоры (рис. 4). Засим вам остается только покрыть это дело куском золотой фольги и запечь в печке — и будет у вас медальон!

Где взять золотую фольгу?

В Эль-Дорадо. Слетайте туда, перелетите на шаре на соседнюю гору, зайдите в пирамиду — фольга будет в бочке слева.

Как избавиться от толстого мужика, который не подпускает к своей обжигальной печи?

Зайдите к нему в виде его сестры и предложите покараулить горшки. Ха! Покараулите вы, как же. Вообще, этот самый агент 5, призванный охранять время, весьма по-свински обходится с обитателями истории. Я уж не говорю о том, что именно он в итоге становится виновником разрушения трех легендарных миров...

Что делать с печью?

Открыть, положить внутрь недоделанный медальон, закрыть, повернуть, открыть, достать медальон.

Ну пришли мы в Храм. Что тут делать-то?

Как что? Воду выключать. Для этого в колодце надо закрыть заслонку с помощью палки с крюком на конце. Палку надо было украсть на палубе египетского корабля. Теперь ход в мельницу стал доступен.

Что делать снизу Храма?

Попросите Артура расшифровать надписи на стенах. Пообщайтесь с переодетым Спектралом... тфу, Синклером. Почините очередной механизм с помощью штуки, которую он вам дал и идите наверх.

Где артефакт, в конце концов?

Помните местный фольклор? Как появляется артефакт? На столбе воды. А воды в колодце нет — вашими усилиями, кстати. Откройте заслонку.

Гималаи Himalayan Mountains)

Общая информация

Вы находитесь в буддистском монастыре. Хотя тут тоже придется пользоваться особенностями костюма, ничего столь же занимательного, как в Атлан-

тиде, с этим связано не будет, а будет традиционная паззла в духе «Миста». Местный Лама знает, что некий древний монах-герой спрятал в монастыре артефакт, до которого можно добраться, лишь достигнув «полного понимания». Это самое «понимание» достигается путем вручения неких символов шести разноцветным статуям Будды, раскиданным по монастырю. Статуи изображают собой некие буддистские субстанции, типа животного мира, ада или мира человека; им соответствуют всякие штуки. Лама расскажет, какая штука для какой статуи нужна; однако сперва их всех надо найти и попросить Артура расшифровать надписи на основаниях. Еще вам предстоит тут поползти по подземному лабиринту.

Где артефакт?

Вообще-то он у того нищего китайца, который бьется головой о землю неподалеку от места вашего приземления. Но этот китаец отдаст вам артефакт только после того, как вы достигнете «понимания». А для этого ему надо принести золотой лотус, имеющийся под куполом местного храма.

Гто подбил глаз охраннику со странным головным убором?

Хан.

Как заставить охранника раскрутить мост?

Есть три способа: выдать ему шарф, найденный на египетском корабле в Атлантиде; предстать перед ним в виде Ламы или забить на это дело и воспользоваться мостом по соседству.

Как попасть в подземные ходы?

Путей туда довольно много, однако предположим, что вы не заставили охранника раскручивать мост. В этом случае можно либо попасть под землю через люк в стене (на другом «берегу», рис. 5) — тогда надо дернуть рычаг за решеткой с помощью палки с крюком; либо дойти до сада, обойдя дыру в стене, и в саду просто спуститься в зарешеченный проход (рис. 6).

Как не заблудиться в подземельях?

Займись их карту. Она лежит на стрелочке в садике. В садик можно попасть либо напрямиком, в обход дыры в стене (после правого моста налево) или же через подземелья (если входить через дыру в стене, то в первом паровом котле повернуть налево).

Как пользоваться картой?

Вынимать ее из инвентаря и вытаскивать на середину рабочего экрана. На любом подземном перекрестке стоит посмотреть на потолок (рис. 7) — с этого момента Артур начнет отмечать на карте ваше местоположение, а также закрытые и открытые двери.

Где найти Ламу?

В храме, понятное дело (рис. 8). Он молится там по жизни.

Но Лама ничего

не хочет говорить про статуи!

К нему надо чисто убедительно подъехать, чтобы без гнилого базара. Примите вид монгольского братка, и Лама живо все расскажет. Браток сидит в шатре неподалеку от храма (рис. 9).

Где находятся все статуи?

Зеленая стоит справа от постоянного моста через ущелье; желтая имеется в саду; черная — в подземной пещере, которая обозначена на карте; красная — рядом с шатром Хана; синяя — в храме, где сидит Лама; белая — в другом храме, куда можно попасть от Ламы (выйти и налево).

Что давать статуям?

Об этом вам расскажет Лама, если вы подойдете к нему в виде Хана и предварительно изучите все статуи (прочтите подписи под ними). В зеленую статую надо вписать свиток, который вам выдаст сам Лама, если вы ответите на его вопрос. Красной надо дать меч. Черной — огонь. Синей — чашу. Белой — музыку. Желтой — фрукт с дерева.

Что ответить на загадку Ламы?

Ignorance. Чтобы это узнать, надо прочесть надписи в районе зеленой статуи.

Где взять меч?

Его надо украсть у Хана. Для этого надо вылезти из-под земли у него за спиной (рис. 10) и действовать быстро.

Где взять огонь для черной статуи?

Сойдет и просто тепло: статуя сделана из воска. Направьте тепло из двух паровых источников (отмеченных на карте пламенем) в мастерскую, где стоит статуя. Для этого придется изрядно походить по лабиринтам. Один из двух вариантов решения показан на рис. 11.

Где чаша для синей статуи?

В Атлантиде, у нищего.

Какая музыка нужна белой статуе?

Музыкальный инструмент находится прямо напротив статуи. Музыка простая — если вы рассмотрели картинку рядом с зеленой статуей и мостом, то Артур уже знает нужные ноты — он сам пад ме хум (рис. 12). Если тыкать в барабаны знаком «?», то Артур произнесет ноту.

Что делать с неработающим барабаном?

Смазать. Масло есть в подземной мастерской, где черный Будда.

Где достать фрукт для желтой статуи?

Надо вырастить его на дереве здесь же. У дерева проблемы: оно помирает. Но если вы спуститесь из сада в подземелья, то увидите там его, дерева, корни. Они сухие. Их неплохо бы снабдить живой водой. Живая вода была в Атлантиде, в Храме. Ею там можно было наполнить чашу, взятую у горшочника.



3



4



5



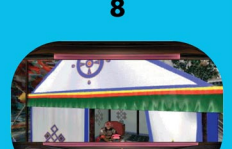
6



7



8



9



10



11



12



13



14

Что делать с шестью цветными шариками?

Тащить их в храм (главный, который за белой статуей). В храме можно изучить таблицу на правой стене, рядом с которой имеется лестница вниз. В центре храма имеется столб, внутри столба — шесть фигур, которым эти самые шарики надо отдавать. Отдайте нижней фигуре белый шар, вырастет лестница к следующей — и так до самой крыши.

Почему под крышей нет артефакта?

Зато есть лотос и окошко, в которое видно китайца, бьющегося лбом о землю. Вернитесь к нему и отдайте ему лотос.

Что хочет от меня китаец?

Он хочет, чтобы вы предстали перед ним в своем истинном облике — вы берите свой железный костюм.

Эль-Дорадо (Andes mountains)

Общая информация

В Эль-Дорадо надо изучать всякие разные картинки. Главная из них, впрочем, очень большая и увидеть ее можно только с неба. А на небо попасть на шаре шамана. А к шаману попасть, обойдя охранника. Вот, собственно. По идее, в решении местных задач вам должен помогать фольклор, утверждающий, что артефакт от «двух братьев» охраняют силы природы, и при этом чтобы обойти каждую из них, надо воспользоваться другой. Явно это проявляется только в самом конце части: с помощью земли вы поборете воду и с помощью воды — огонь.

Где артефакт?

Зайдите в пирамиду, где работает художник, и посмотрите в окошко в полу. Вот там, внутри страшного рожи, и находится ваш артефакт. В садике за пирамидой имеется маленький бассейн в форме стрелы. В него вам предстоит попасть, чтобы до артефакта добраться.

Как пройти мимо охранника, не пускающего нас к шаману?

Он очень любит свой боевой шар. Надо его этим шаром занять — например, отвязать его. Или отрезать. Зайдите в кусты и подойдите к охраннику сзади. Нож имелся в Тибете, в саду на стрелынке, рядом с картой.

Как добраться до шамана?

Шаман будет говорить только с мальчиком, который спит у колодца (рис. 13). Он ему когда-то приснился, и теперь должен стать национальным героем.

Как взлететь на шаре шамана?

Нужно высечь огонь, а для этого согнуть и шаманов талисман.

Где взять талисман?

У мальчика у колодца. Естественно, так

как талисман он получил от шамана, то и отдаст его, хоть и не без скрипа, только шаману.

Что сделать с бассейном в форме стрелы?

Спустить воду с помощью талисмана.

Какие кнопки нажимать на стенах в бассейне?

Комбинация видна с неба, если посмотреть на пирамиду (рис. 14).

Как пройти через огненную преграду под землей?

С помощью воды. Заберите талисман из гнезда.

Конец игры

Как решить жуткую головоломку?

Тыкать и тыкать, пока Артур не начнет подсказывать. В конце концов он практически решит ее за вас, давая указания типа «а теперь поверните левый нижний пирамид».

Полное прохождение

Пролог

Отправляйтесь в Mediterranean sea. Идите в сторону мельницы (можете посмотреть на солнце, кстати). Около мельницы найдете Артура. Идите по дорожке дальше, до конца. Посмотрите на землю и возьмите веревку. Возвращайтесь к мельнице, входите, кидайте веревку на обломок лестницы, забирайтесь наверх (по дороге осматриваясь и слушая Артура), еще раз наверх, на крыше посмотрите на пол рядом с люком.

Едем дальше, в Andes Mountains. Камень, рычаг, вылезает из колодца, берем ручку и идем по дорожке до перекрестка. Налево, подходим к пальме и берем под ней корзину. Возвращаемся на перекресток, налево, подойдите к левому механизму и спускайте шар с помощью ручки от колодца. К веревке приделайте корзину, забирайтесь внутрь и поднимайтесь. Посмотрите на свисающую веревку, подтяните ее и швырните крюк в направлении соседнего шара. На внутреннем борту шара — нужная вам картинка.

Himalayan Mountains. Спуститесь по снежному склону вниз, рядом с трупом возьмите колесо и палку, обратно наверх и внутрь строения. Рядом с правой стеной имеется некий механизм: прикрепите к нему колесо и поверните ручку. Обойдите, вниз и к выходу. Спускайтесь, подходите к дому, открывайте окно палкой, внутри идите до синего будды, забирайтесь ему на голову — в сугробе найдете третью часть кода.

Атлантида

Осмотритесь, откройте люк, спускайтесь и забирайте две шестерни. Шестерни здесь же втыкайте в гнезда и вращайте ручку до тех пор, пока напротив окна не окажется драный парус (пять раз или что-то в этом роде). Вылезайте

в окно, дергайте снаружи рычаг, вы окажетесь на стене — идите по ней, поворачивайте, спускайтесь на пристань.

Идите направо, в сторону музыки. Любите изображение лодочника и меняйте свой наряд на его. Возвращайтесь, пройдите в другой конец причала к слепому нищему. Поговорите с ним, позаимствуйте «прикид» и отправляйтесь на корабль в его обличьи. На корабле найдите палку с крюком и, если хотите, белый шарф. Египетский капитан даст денег — идите к лодочнику уже в его виде и просите отвезти вас в Храм.

В Храме пообщайтесь с охранником (всегда не забывайте пополнять базу внешних видов) и узнайте о медальоне. Возвращайтесь к лодочнику и просите отвезти вас к горшочнику. Пройдите вдоль причала до масляной лавки, поговорите с тетенькой о местных традициях и внимательно изучите амфору слева от входа. Идите обратно к причалу, направо и в горшочную мастерскую. Справа от входа стоит машинка (рис. 3), из которой надо извлечь кусок глины. Поговорите немного с толстым мужиком, выйдите, дойдите до масляной лавки и приложите там к символу на амфоре (рис. 4) кусок глины. Идите обратно к горшочнику, прикиньтесь его сестрой (которая делала масло), войдите снова и предложите последить за его горшками. Когда он уйдет, идите влево и забирайте со столика две глиняные посуды. Теперь отправляйтесь в Эль-Дорадо (Andes Mountains).

Эль Дорадо

Спуститесь к колодцу, тут спит мальчик. Прикинувшись им, поднимитесь наверх к пальме, где за стойлом некий инка что-то точит. Поговорите с ним и отправляйтесь на пристань воздушных шаров, с помощью которых можно перелететь на противоположную сторону. Зайдите прямоиком в пирамиду, посмотрите в корзину слева, берите оттуда золотой лист, выходите и отправляйтесь обратно в Атлантиду.

Атлантида

Откройте двери печи, положите глиняную штуку на свободное место, сверху накройте золотым листом, закройте двери, крутаните колесо справа, откройте двери и получите медальон. Выходите к лодочнику и просите вас подвезти до Храма. Прикинувшись толстым горшочником, показываете охраннику медальон и плывете с лодочником внутрь. Внутри подходите к чаше со святой водой, наполняете ею свой глиняный таз, обходите колодец справа и палкой с крюком закрываете задвижку. Теперь плывите с лодочником на мельницу.

Поднимайтесь по лестнице, в первой комнате откройте сундук в углу и посмотрите на картинку. В виде капитана поговорите с мельником — тут Артура осенит. Возвращайтесь на пристань и в виде слепого нищего идите общаться с

египетским капитаном — вам надо задать вопрос про погоду. Получив ответ на пароль, идите к настоящему нищему, на сей раз в обличье капитана, и на вопрос про погоду отвечайте правильно (про дождь). Нищий скажет новый пароль. Этот пароль вам надо будет сообщить мельнику на мельнице, который посвятит вас в подробности его хитрого плана.

Возвращайтесь на пристань и идите к нищему. самого нищего нет, но вам нужна его чаша. Берите и отправляйтесь обратно на мельницу. Мельник ушел наверх, а вы хватайте веревку на полу при входе и привязывайте ее к структуре в центре (рис. 1). Подойдите к механизму и крутаните колесо (рис. 2). Откроется люк, входите внутрь, сменив внешний вид на нищего.

Внутри Нижнего Храма осмотрите стены и пообщайтесь на их счет с Артуром. Переодетый Синклер скажет вам ряд слов и выдаст золотое колесо. Осмотрите механизм перед вами, поверните ручку, воткните диск в подходящее место и снова поверните ручку. Повернитесь и идите по лестнице наверх, в Верхний Храм. С помощью палки и крюка снова откройте задвижку и заберите артефакт.

Засим отправляйтесь в Гималаи.

Гималаи

Справа на снегу молится китаец. Он вас не видит — для начала берите его изображение. Идите в другую сторону, в домике поднимитесь по лестнице и пообщайтесь с Хранителем Моста. Можете отдать ему шарф, но это необязательно. Выходите, идите обратно к нормальному мосту, перебирайтесь на другую сторону. Изучите картинку на стене (Артур спел песню). Посмотрите на зеленого будду справа, прочтите Артуром надпись под ним, изучите животных и идите в другую сторону, мимо дыры в стене, наверх. Открывайте двери в виде Хранителя Моста, справа стоит садовник, поговорите с ним о жизни — он поделится своими проблемами. Если хотите, отойдите в сторону и поговорите с ним еще раз в виде молящегося китаейца. Заберитесь на стремянку и возьмите оттуда карту и нож. Прочтите надпись под желтым Буддой. Найдите в полу люк и заберитесь в него.

Посмотрите наверх — увидите корни. Приложите к ним свой тазик с живой водой, вылезайте, забирайтесь на стремянку и срывайте фрукт. Фрукт положите в корзину желтого Будды, получите желтый шарик. Опять спускайтесь под землю, идите прямо, через пещеру с паром, но не выходите, а по краю пещеры идите дальше внутрь. Попад на перекресток (где круглая дверь), посмотрите наверх — Артур после этого научится пользоваться картой. И вы тоже.

С помощью карты, доберитесь до крайнего справа выхода (который ведет в

строение, где будда играет на струнном инструменте). Здесь надо действовать быстро. Вылезайте из люка, хватайте меч слева от вас и спускайтесь обратно (или подождите немного, вас «спустит» Хан).

Идите в подземную пещеру, где черный Будда. Подойдите к статуе, прочтите надпись, заберите слева тазик с маслом. Отправляйтесь в храм, который на карте по центру. Вылезайте и в виде китайского товарища (который молился) подходите к Ламе, который в углу сидит (по дороге изучите синюю статую Будды). Лама скажет вам всякие слова. Выходите из храма через дверь на улицу, поворачивайте направо, еще раз направо, изучите красную статую Будды, отдайте ей меч и заберите красный шар, а затем в виде Ламы зайдите в шатер и пообщайтесь с Ханом. Выходите, идите дальше налево, зайдите в храм, изучите белую статую, развернитесь, воспользуйтесь маслом на правом верхнем барабане и затем поверните их в порядке, указанном на рис. 12. Развернитесь, заберите белый шар, войдите в сам храм (по правую руку Будды), на правой стене изучите диаграмму.

Выходите, отправляйтесь снова к Ламе в виде Хана. Поговорите, напирайте на shrines, на вопрос по поводу животных отвечайте ignorance (вы же посмотрели на них и на зеленого Будду, правда?), заберите штуку, которую Лама вам даст, узнайте все что можно и идите к статуе синего Будды. Отдайте статуе чашу нищего из Атлантиды и заберите синий шарик. Спускайтесь в подземелья.

Теперь ваша задача — растопить черную статую. Для этого необходимо повернуть все подземные двери так, как показано на рис. 11. Предварительно я бы советовал вам дойти до черной статуи, посмотреть на нее и поговорить с Артуром. Неважно, где вы будете находиться в тот момент, когда получится картинка на рис. 11, главное, что статуя растопится. Возвращайтесь к ней и забирайте черный шарик.

Теперь вернитесь к зеленому Будде (как удобнее — либо через сад, либо через храм, вызвав с улицы мост с помощью колокола). Отдайте зеленому Будде свиток, заберите зеленый шар. Теперь вам надо вернуться в тот храм, где белый Будда. Опять же, идти можно по-разному, но я бы советовал перебраться через обычный мост, зайти в в виде Ламы домик и попросить охранника вытянуть мост. Кстати, с охранником можете поговорить в виде Хана, ради смеха.

Итак, заходите в центральный храм (где в предбаннике белый Будда), идите вправо, еще раз изучайте картинку, разворачивайтесь и спускайтесь по лестнице. В центре — некая башня. Обойдите башню вокруг, сзади имеется вход в нее и стоит белая фигурка со струнным инструментом. Отдайте фигуре белый шар, появится часть лестницы.

Читайте надпись, поднимайтесь, отдавайте следующей фигуре (красной) красный шар, читайте надпись на лестнице, поднимайтесь... И так далее.

Добравшись до крыши, проберитесь по лепесткам на другую сторону, изучите картинки на стенах, посмотрите в стеклянный глаз и заберите лотос. Вам предстоит вернуться к молящемуся на снегу китаейцу, ибо он и есть легендарный... трам-пам-пам. Возвращайтесь, отдавайте ему лотос, в ответ на его слова верните себе нормальное железное обличье и заберите артефакт.

Эль-Дорадо

У вас уже должны быть изображения ребенка, его отца и художника, и это правильно. Вы должны находиться около пирамиды. Совсем хорошо. Заходите внутрь и рассматривайте стены — Артур все расскажет. Посмотрите в колодец посередине комнаты. Вон туда вам предстоит попасть. Выходите и идите направо вокруг пирамиды и вверх по тропе в виде мальчика.

Вас остановит охранник. Поговорите и возвращайтесь, но недалеко: когда кончится стена, можно будет свернуть в кусты и зайти охраннику за спину. Тут веревкой прикреплена боевой шар. С помощью ножа из гималайского сада перерезаем веревку — и путь к шаману свободен. Идем с ним общаться в виде мальчика (шаман выйдет, если начать говорить со вторым охранником).

Шаман расскажет ряд историй, в том числе про то, что он отдал вам (вернее, тому, кем вы прикидываетесь) свой амулет. Возвращайтесь к колодцу на той стороне в виде шамана и просите мальчика амулет вам отдать. Обратно в шаманское логово в виде мальчика, но на сей раз не общайтесь с охранником, а идите налево, к шару. Тыкайте кремниевым амулетом в кремь внутри шара, взлетайте и осматривайтесь. Красота! Увидев комбинацию (рис. 14) и изображение борющихся вокруг прудика птиц, зарисуйте ее и спускайтесь, идите обратно к входу в пирамиду, и на сей раз обходите ее справа, в кусты. Внизу — бассейн, у его основания гнездо для амулета, кладите его туда.

Когда вода сойдет, заходите в бассейн и нажимайте кнопки на стенах в соответствии с виденной комбинацией (может, она меняется от игры к игре, может, нет — не знаю). Откроется ход вниз, но вы сперва поднимитесь по лестнице и заберите амулет — он погасит внизу огонь. Спускайтесь, подходите к страшной роже, тыкайтесь в нее и забирайте последний артефакт.

Конец игры

Если вам лень решать страшную головоломку, просто тыкайтесь в разные углы пирамид и следите за Артуром: когда над ним загорается лампочка, надо его слушать. В конце концов он выдаст вам подробные инструкции, что как крутить, чтобы решить задачу. Все, конец.

СИ

Дмитрий
РЕЗНИКОВ

Ну вот,

как говорится, и вышла эта замечательная игрушка. Главное достоинство и в то же время основной недостаток StarCraft заключается в необычайном расовом разнообразии, от которого просто-таки поначалу, играя за Зергов или Протоссов, невозможно понять, что к чему. Почти одинаковые здания служат совершенно различным целям, позволяют производить танки и корабли, совершенствовать технологии и развивать дополнительные способности. Жуткое дело, одним словом. А раз так, придется ознакомить вас со способностями рас поотдельности, на-

чиная, разумеется, с землян. Это самая «простая» раса, со средними по мощи юнитами, с небольшим количеством возможностей. Тем не менее, система построения «расширений» практически для каждого из зданий в игре достаточно сложна и требует множества усилий. У землян имеется лишь одно неоспоримое преимущество перед остальными расами — их здания способны перемещаться по воздуху на любые расстояния. Правда, имеются и оговорки. Некоторые из строений вообще не способны подниматься в воздух (как Supply Depot, к примеру), и

то же самое происходит с пристройками, которые летать не умеют. Так что все это в случае бегства придется заново отстраивать. Еще одним интересным нововведением является наличие фатального уровня повреждений. То есть, если здание разрушено до такой степени, что его «индикатор здоровья» становится красным, то без ремонта здание будет продолжать разрушаться. Так что имеется прямая смысл заботиться о «раненых» пристройках. Давайте произведем небольшой экскурс в систему строительства развитого поселения.

ЗДАНИЯ



Command Center — стандартный Town Hall со всеми вытекающими последствиями. Производство роботизированных пеонов, переработка ресурсов — все эти операции ложатся на хрупкие плечи Командного Центра. К этому сооружению впоследствии можно будет прицепить одну из двух пристроек — **ComSat Station** (эффект Holy Vision из Warcraft II — открытие любого места карты где-то на пять секунд) и **Nuclear Silo** (служит для производства ядерных бомб, как вы, наверное, догадались).



Supply Depot — большая ферма. Обеспечивает всем необходимым до 8 основных человеческих единиц.



Vespene Refinery — для второго ресурса игры требуется постройка особой шахты, из которой крестьяне (залезшие по одному в роботы), смогут уже непосредственно носить сей ценный ресурс. Если газ в шахте закончится, то все равно для каждого посетителя будет набираться 2 единицы.



Barracks — Место для производства вашей пехоты. Ну очень стандартно.



Academy — Центр по изысканиям новых способностей для солдат. Таковых всего две. **U-238 Shells** увеличивают радиус поражения солдат. А **StimPack** позволяет при его использовании несколько ускорить действия солдат, несколько уменьшив их здоровье. Не могу сказать, что методы Dungeon Кеерега здесь высокоэффективны, но если хотите загнать солдат в могилу — пожалуйста.

Engineering Bay — Место для upgrade'ов пехоты. Можно улучшать



оружие или продвигать вперед **защиту и броню**. Недорого и эффективно.

Factory — Заводы в StarCraft также не лишены способностей к передвижению, так что их эвакуация в случае опасности должна занимать ваше внимание



в первую очередь. Строится на заводе все, что не пехота и не космический корабль, так что диапазон широк. Дополняется сооружение с помощью **Machine Shop'a**, в котором можно добавить технологий к уже имеющимся юнитам. Прилепив **Ion Thrusters** на Vulture, можно заметно увеличить ее скорость, а совершенно необходимая возможность расстановки мин активируется после проведения исследований по **Spider Mines**. Наконец, самый, наверное, нужный из всех upgrade'ов — **Siege Tech** для тяжелых танков, позволяющий им превращаться в мощные осадные орудия.



Armory — Центральная постройка для upgrade. Именно здесь можно на порядок увеличить боевые

характеристики наземных тяжелых войск и космических кораблей. Модернизировать можно **броню** или **оружие**. Каждый раз за все большие суммы денежных знаков. Что тут сказать — каждый upgrade усиливает ваши позиции. Так что — решайте сами.



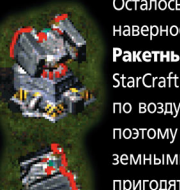
StarPort служит для постройки космических кораблей. Сам тоже может летать. К нему пристраивается

Control Tower, где для самых полезных маленьких истребителей Wraith можно разработать систему пораже-

ния наземных целей (иначе они могут пользоваться только ракетами в боях с воздушными противниками).



Science Facility — самое крупное сооружение с наибольшим количеством исследовательских возможностей. Там же производится и научный аппарат, заменяющий в сложном фантастическом мире StarCraft магу. У него, соответственно имеются следующие «заклинания»: защитное поле, электрошок и радиационное поле. Кроме того, можно слегка улучшить скорость генерации энергии (читай — маны) данного юнита. К зданию можно пристроить еще две конструкции. В первой, **Physics Lab**, вы можете еще несколько дополнить возможности своих летающих юнитов. Очень полезна будет возможность делать маленькие истребители **невидимыми** для всех остальных юнитов, кроме орудийных башен противника. При этом технология совсем не такая, как у Stealth Tank в C&C, а именно позволяет оставаться абсолютно невидимым до той поры, пока не истечет отпущенный на это запас энергии. Для увеличения которого служит следующий upgrade, **Apollo reactor**. Следующие два усовершенствования помогут крейсерам, на порядок увеличив их **огневую мощь** и **скорострельность** суперпушки Yamato. Во второй пристройке происходят изменения в экипировке самых загадочных юнитов у Землян — Ghost'ов. Там можно разработать специальное вооружение, которое временно **парализует** противников, улучшить зрение агентов, создать спецкостюм, позволяющий им стать **невидимыми** и, наконец, **снаряжение**, чтобы поддерживать все эти технологии.



Осталось два здания — наверное, самых важных. **Ракетные установки** в StarCraft стреляют только по воздушным объектам, поэтому в борьбе с наземными юнитами не пригодятся. Зато в **бункерах** можно сажать своих солдат, создавая тем самым отменную за-

щиту. В каждом из бункеров может находиться до четырех представителей пехоты (при желании их можно заполнить и строительными роботами). Именно с использованием башен и бункеров вам и придется строить защиту своей базы. А как это лучше всего сделать — расскажу чуть позже.



ЮНИТЫ

SCV



Требования:
Command Center.

Стандартный строительный юнит, встречающийся практически в любой стратегии. В меру добросовестен и умен. Как боевая единица — полный ноль... Хотя нет, может слегка повредить противника или его здание. Мутировавший со времен WarCraft'ов, облаченный в металлический корпус — легкая мишень для любого типа противника. В некоторых миссиях незаменим, как транспортный модуль для перевозки сложных и хрупких радиоприборов.

Marine



Требования:
Command Center, Barracks.

Стандартный солдат с пулеметом, годится лишь для сидения в бункере и защиты базы, но уж никак не для атаки крупных целей. Достоинства, тем не менее, есть и у него. Быстро строится, недорого стоит, способен поразить воздушные цели. При наличии достаточной защиты, а главное, с улучшенным оружием и повышенной его мощностью идеален для обороны.

Firebat



Требования:
Command Center, Barracks, Academy.

Сложный юнит. В принципе, это стандартный солдат, оснащенный огнеметом, радиус действия которого несколько меньше, чем у обычного автомата. Зато этот выжигает все на своем пути. Эффективен может быть в обороне (если наступает большое количество мелких юнитов Зергов) или же в небольших наступлениях на первых порах игры. Что они делают исключительно хорошо — так это жгут вражеские постройки.

Ghost

Требования:

Command Center, Barracks, Academy, Factory, Starport, Science Facility, Covert Ops.



Профессиональные шпионы со сверхъестественными способностями. Появляются в игре отнюдь не

с самого начала. Основная их задача состоит в том, чтобы служить своеобразным «лоцманом» для ядерных бомбардировок, проникая на вражеские базы и оттуда руководя полетом. В бою не слишком полезны, однако способны парализовать юниты противника, что в некоторых случаях чрезвычайно необходимо.

Vulture



Требования:
Command Center, Barracks, Factory.

Небольшой и достаточно слабый вездеход/миноносец с невысокими показателями здоровья.

Однако на первых порах из тяжелой техники ничего не доступно, и придется пользоваться именно этими юнитами. Во многопользовательской игре Vulture может использоваться только в одном качестве, о котором чуть позже.

Goliath



Требования:
Command Center, Barracks, Factory, Armory.

Единственный представитель «среднего класса»

у землян. Достаточно мощный и боепособный робот наподобие MechWarrior'овского Marauder'a, может с одинаковой эффективностью использоваться как против наземных противников, так и против кораблей. У Goliath'ов нет недостатков, но практически отсутствуют и достоинства, поскольку огневая мощь невелика, да и броня не слишком крепка. Скорость, опять-таки, средняя. Имеются ракеты, но они не очень сильные. Идеальное применение — ПВО при тяжелых танках.

Ardite



Требования:
Command Center, Barracks, Factory, Machine Shop.

Тяжелый бронетойный танк, медленный и неповоротливый, зато обладающий огромной огневой мощью. При разработке Siege Mode

может в любой момент вкопаться в землю и превратиться в орудийную башню с достаточной мощью, чтобы справиться с любым зданием за три-четыре выстрела. К сожалению, в воздух стрелять не способен, так что совершенно беззащитен перед истребителями и вообще воздушными кораблями, а посему нуждается в прикрытии. В Siege Mode еще и не может стрелять на близкие расстояния (менее 3 клеток). Поэтому при ведении осады вам понадобится не один такой танк,

и еще желательно, несколько Goliath'ов.

Wraith



Требования:

Command Center, Barracks, Factory, StarPort.

Совершенно уникальная способность к невидимости делает этот истребитель прекрасным разведчиком и инструментом для диверсий. Что может быть приятнее, чем подтолкнуть парой выстрелов сзади вражеский флот на самое укрепленное место собственной базы, где его быстренько сотрут в порошок! Только не забывайте о времени — невидимость не бесконечна. Прекрасно атакует воздушные цели и несколько хуже (лазером) — наземные.

Behemoth



Требования:

Command Center, Barracks, Factory, StarPort, Control Tower, Science Facility, Physics Lab.

Крупный боевой крейсер, вооруженный мощными лазерами и суперпушкой Yamato, стреляющей небольшими ядерными снарядами. Очень медленные и неповоротливые, оснащенные сильной броней и практически беззащитные в рое вражеских мелких кораблей, эти крейсеры способны бороздить просторы космоса лишь под конвоем.

Dropship



Требования:

Command Center, Barracks, Factory, StarPort, Control Tower.

Стандартный транспорт, вмещающий любые виды вооружений от пехоты до крупных танков (которые, вообще-то по размерам его значительно превосходят). Оружие, разумеется, отсутствует, скорость средняя.

Explorer Science Vessel



Требования:

Command Center, Barracks, Factory, StarPort, Control Tower, Science Facility.

Аналоги магов в фантастической среде. Кастует защитные поля, разрушительные электромагнитные поля и устраивает радиационное заражение местности. Достаточно полезный агрегат, который лучше всего держать (в нескольких экземплярах) позади основной ударной группы. Также годится и для диверсий.

Земные войска представляют собой некий «центр», результирующий вектор двух других рас, Протоссов и Зергов, обороняться и вести успешные действия против которых следует совершенно различными способами. Построение обороны у Землян необычайно просто и в то же время эффек-

тивно. Вам следует построить ряд бункеров (пяти-семи штук вполне хватит), наполнить их различными типами солдат (лучше всего, по два Marine и Firebot) и затем в пространство между ними насадить ракетных башен, управляющихся с воздушными атаками. После чего остается лишь расстановка оборонительных сооружений против тяжелых юнитов. Разумеется, элементом этого комплекса является тяжелый танк, переведенный в Siege Mode. Чтобы защититься от невидимок или же дальнобойных орудий, можно расставить перед этой линией еще несколько башен (которые, правда, будут вскоре разрушены первой же атакой) или же обзавестись поблизости Ghost'ами с продвинутым зрением. Пользоваться upgrade'ами совершенно необходимо, однако не стоит тратить на них все деньги и ресурсы, поскольку даже с самыми продвинутыми технологиями вам просто нечем будет воевать. Так что процедура усовершенствований скорее относится не к начальной стадии игры, а к ее среднему течению. Тем не менее, ряд продвижений совершенно необходим и для эффективной обороны, что включает Siege Mode у танков, возможность раскладывать мины у Vulture и способности к невидимости у легких истребителей.

Поскольку у Землян нет специализированного юнита для патрулирования, да и тратить его на столь бесполезное занятие было бы жалко, можно прибегнуть к одному необыкновенно эффективному приемчику. Чтобы расширить свое поле зрения на подступах к базам или в местах скопления ресурсов, можно просто-напросто закладывать там минные поля, которые все прекрасно «видят» и способны дать вам возможность преодолеть ограничения Fog of War.

С Зергами на ранних стадиях игры можно бороться двумя различными способами. Можно окопаться в обороне и построить несколько бункеров, где можно укрыться от их атак, а можно

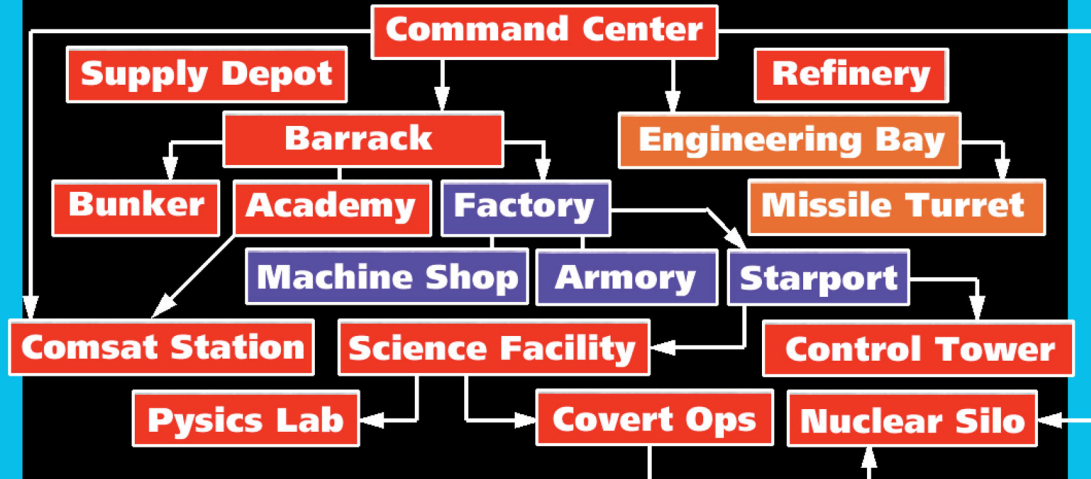
просто понастроить такое же число Barracks и штамповать солдат. В этом случае у вас будет иметься некоторое преимущество, так как Hydralisk'i и Mutalisk'i не способны полноценно атаковать ваших пехотинцев, что даст вам дополнительную возможность победить. Что касается более поздних стадий, когда Зерги уже достаточно сильны и их силы не ограничиваются примитивными пехотинцами, то наилучшим способом справиться с ними будет использование научных аппаратов, а именно — заклинания Irradicate, которое приносит им значительный ущерб, причем всем без исключения юнитам. Можно даже убить всех в зоне поражения с одного выстрела.

Что касается тактики борьбы с Протоссами, то поскольку их юниты на порядок сильнее, а развитие — значительно медленнее, чем ваше, то и справиться с ними можно, лишив их условий для экономического процветания. Разрушайте их перерабатывающие станции и убивайте пеонов (или как их там зовут) в максимальных количествах. Поверьте, победить их в самом начале достаточно легко, а сделать это, дав им развиться, необычайно сложно. Если же все-таки дошло до сражений, то необыкновенно полезным инструментом станут Spider Mines, которые еще на подходе к вашей базе значительно снизят боевой потенциал юнитов Протоссов. Еще с помощью мин можно очень хорошо охранять ресурсы. Что касается научного корабля, то он и здесь может быть необычайно эффективен, только теперь с электрошоковой волной, которая солидно уменьшает поля строений и юнитов противника.

Бороться с соотечественниками, как показывает опыт, достаточно тяжело. Во-первых, потому, что они используют те же приемы, что и вы сами, и защиты от них у Земных войск, как правило, не слишком много. Так что бои землян с землянами наиболее интересны и непредсказуемы. Здесь тоже можно порекомендовать несколько полезных маневров. Во-первых, можно использо-

вать возможности тяжелых танков стрелять за пределы своей зоны видимости. Для чего, правда, необходима пристройка ComSat на основном здании. Дальше все стандартно: заманиваем врага с помощью солдата, открываем карту чуть подалее зоны видимости танка — и шаршим. Требуется некоторых навыков и тренировки. Уничтожить же сильную защиту земной базы можно очень простым и экстравагантным способом. Следует построить Barracks и поднять их в воздух. Отправить по направлению прямо на базу противника. За летящим зданием пусть идет небольшая армия из тяжелых танков и прикрывающих их Goliath'ов. Как только барраки достигнут базы врага, все пушки тут же переключаются на обстрел летящего здания и не будут обращать внимания на ваши действия. Поскольку здание достаточно крепко, у вас будет некоторое количество времени, чтобы перевести танки в Siege Mode и раздолбать бункеры и стоящие за ними танки (которые находятся слишком далеко, чтобы вас видеть. Вы же видите их прекрасно, поскольку впереди летит ваше же здание). В конце концов, если все будет сделано правильно, оборона врага будет проломлена.

Идеальная атакующая линия строится практически так же, как и в Warcraft. Широкой полосой выставляются на карту Goliath'ы и на ряд за ними — тяжелые танки в Siege Mode. Вся красота медленно, но верно продвигается по направлению к базе противника. Надо не забыть следующие дополнительные моменты — поставить Goliath'ов в режим hold position, чтобы они не разбежались и не устраивали паники, а также притащить с базы парочку SCV, чтобы они чинили поврежденную технику «не отходя от кассы». В более сложном варианте с массированными атаками врага войска следует поставить полукругом и добавить к ним Science Vessel'ы и Ghost'ы, которые могут прилично испортить погоду и смотреть далеко вперед, выискивая цели для тяжелых танков.



Сергей АМИРДЖАНОВ **СИ**



Новый джойстик с отдачей DUAL SHOCK —
лучший выбор для игры в GRAN TURISMO!



ОРИГИНАЛЬНЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК
\$25
ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



PAL



PC CD-ROM

СЕКРЕТЫ

196

КОДЫ

Enter

Battlezone

Бесконечные защитные поля:

Держите <Shift> и <Control> и наберите:

BZBODY

Бесконечные пилоты:

Держите <Shift> и <Control> и наберите:

BZFREE

Открытая карта:

Держите <Shift> и <Control> и наберите:

BZRADAR

Бесконечное вооружение:

Держите <Shift> и <Control> и наберите:

BZTNT

Следующий код неопознан, но что-то он все-таки делает:

Держите <Shift> и <Control> и наберите:

BZVIEW

Redline Racer

В **Redline Racer**, перед тем как начать гонку, введите «**dissent**» в качестве своего имени, чтобы получить доступ ко всем мотоциклам.

На трассе **Devil's Canyon**, перед тем как заехать в тоннель, быстро поверните направо — так можно проехать гораздо быстрее. Кроме того, тогда вы получите возможность увидеть... хм, красивый пейзаж...

StarCraft

Перед вводом и после ввода кодов введите <enter>

Show me the money:

10,000 газа и 10,000 кристаллов

Operation CWAL:

ускоряет строительство юнитов и зданий

The gathering:

бесконечная мана для всех кастующих

Nogluces:

запрещает врагам надоедать вам магией

Power overwhelming

режим бога

Instant Loss

поражение в миссии

Completes the mission you are on

окончание миссии с победой

Gives you 500 minerals

получить 500 минералов

Gives you 500vespene gas

получить 500 единиц Веспенового газа

Everything available is upgraded

получить все имеющиеся upgrad'ы

Reveals eiture map

открыть всю карту

Gives free upgrades to units upgrad'ть все unit'ы

Ability to build anything

???

Disables fog of war

отключить «дым войны»

Allows you to build more units them supply

увеличить количество unit'ов в каждом supply

Warp to fny mission

перейти к любой миссии. (набрать код, затем нажать <Enter> и номер миссии)

Коды, которые могут не работать:

Get in shape:

совершенствует все защитные поля и вооружение юнитов

Get out of my way:

неуязвимость

Ucla:

???

On screen:

открывается вся карта

Spam:

автоматически отсоединяет вас от Battle.net

Dig up:

показать зергов, зарытых в земле.

Gimme fuel, gimme fire:

вы получаете некоторое количество кристаллов и газа

I got gas:

дает вам 10000 единиц Веспенового газа

Ale:

совершенствует ваших стрелков

Coffee:

приводит всех землян в состояние «berserk»

Long live the queen:

совершенствует все юниты зергов

It's a bird! a plane! it's dead! :

уничтожает все летающие юниты на карте

I smell a rat:

прекращает действие кодов

Nuclear winter:

посылает атомную бомбу в произвольное место на карте

Armageddon:

уничтожает все юниты на карте

Pickpocket:

отбирает половину ресурсов у врага и отдает их вам

Fart:

враг теряет весь газ

Dig dug:

показать зарывшихся зергов

ContactLends:

увидеть невидимые юниты

Tommyknockers:

на карте появляются животные.

Die by the Sword

Держите **F1** в процессе игры и вводите следующие коды (**F1** нужно продолжать держать даже, когда вы вводите коды):

Mukor — режим бога

Dedly — самое крутое оружие

Golg — сильно увеличивает игрока

Btiny — сильно уменьшает игрока

Silky — враги не смогут двигаться

Agrav — Измененная гравитация

Lunar — лунная гравитация

Peace — уничтожить всех врагов

Funky — ???

Andretti Racing

Дополнительные машины:

Выберите **Begin Career** и зарегистрируйтесь под одним из этих имен:

Chao Bros — машины из чемпионата Indy

Peaceful Ocean — супермашины.

Incubation

На основном экране (карте города) введите:

Ix1 — видны все места, в которых вы можете побывать

Ix2 — 10 очков силы для каждого бойца

Ix3 — 500 очков оборудования для вашей команды

Ix4 — Следующая миссия

NHL 98

Войдите в опцию «**Create Player**» и наберите одно из следующих имен (Обратите внимание, чтобы после имен не оставалось пробелов):

John Rix

Mike Smith

Mike MacKinnon

Funky Swadling

Jay MacDonald

Cory Yip

Andy Harris

Gary Johnson

Ben St John

Jeff Mair

Juan Jacyna

Jay Bulbrook

Trenton Shumay

Dejan Stanisavljevic

Tedd Streibel

Victoria Wong
Tom Papadatos
Troy Church
Phillip Chow
Ted Nugent
Adriano Celentano
Jeff Dyck
Mark Gipson
Lance Wall
Sissel Tangen
Mark Johnston
Bryce Cochrane

После того, как вы наберете одно из этих имен, вам скажут, что они уже существуют, и спросят, хотите ли вы использовать их снова. Кликните на **OK**. Тогда вы получите в свое распоряжение игрока с самыми высокими показателями.

Sid Meier's Gettysburg!

1. Нажмите **<shift> + <enter>**
2. Наберите один из нижеследующих кодов
3. Нажмите **<enter>**

Укрепить позиции:

Союзные войска: **Hooker**
Конфедерация: **Longstreet**

Поднять мораль

Союзные войска: **Hancock**
Конфедерация: **Jackson**

Увеличить experience

Союзные войска: **McClellan**
Конфедерация: **Beauregard**

Переставить время на начало

Союзные войска: **Buford**
Конфедерация: **Stuart**

Переставить время на конец

Союзные войска: **Sedgewick**
Конфедерация: **Pickett**

Получить подкрепление немедленно

Союзные войска: **Reynolds**
Конфедерация: **Hill**

Режим игры «компьютер против компьютера»

Союзные войска: **Halleck**
Конфедерация: **Halleck**
(Для обеих сторон код одинаковый)

Увидеть все войска

Союзные войска: **Warren**
Конфедерация: **Hotchkiss**

Увидеть планы противника

Союзные войска: **Custer**
Конфедерация: **Harrison**

Evolution

Нажмите **<Ctrl> + F**, чтобы открыть окно поиска. Держите нажатой левую клавишу

мышь, а также **<Shift> + <Ctrl>**. Дважды кликните правой клавишей мыши в левом верхнем углу. Участок на экране в том месте, в котором нужно кликнуть, не больше 20*20 пикселей. Когда появится следующее окно, введите эти коды:

Xospawn — выделенное существо изменяется

Xobfam — увеличивает популяцию выделенного существа

Xocontrolmagic — биологические виды противника становятся вашими

Xofeedmeseymouria — окрашивает карту

Xokewldewdz — портреты разработчиков на карте

Powerboat Racing

EPS — режим чемпионата

PBR — режим спалома

PDL — секретный уровень: MINES

URN — гонка на катамаранах

Last Express

Как избежать драки?

1. Когда драка начинается, нажмите правую кнопку мыши, чтобы вызвать экран с часами.
2. Кликните на часы, чтобы продолжить драку.
3. Повторите пункты 1, 2 пять раз. После того, как вы их повторите пять раз, драка будет закончена в вашу пользу.

Toca Touring Car Championship

CMGARAGE — Дополнительные машины

TANK — Вместо гудка вы сможете слышать и уничтожать противников на трассе

FLEXMOBILE — Машина становится очень устойчива, исчезают заносы.

XBOOSTME — Гонка проходит очень быстро.

CMCOPTER — Вид из вертолета, который летает над трассой. Управлять машиной с этим обзором неудобно, но позволяет наблюдать действие сразу на всей трассе. Подходит только в режиме для одного игрока и доступен только на трассе **Silverstone**.

CMSTARS — Ехать вечером.

CMNOHITS — Этот код позволяет вам ехать сквозь машины противников. Самое приятное в нем то, что этот код действует только для вас, все остальные машины будут сталкиваться, как и раньше.

CMMICRO — Вид сверху вниз.

CMCHUN — Вид из кабины.

CMDISCO — Сильный туман.

CMFOLLOW — Подвижная камера. Камера будет показывать вашу машину

под разными углами и на разной высоте, так же как в Demo Mode.

CMLOGRAV — Низкая гравитация.

CMTOON — Рисованный горизонт.

CMCATDOG — с неба будут падать кошки и собаки

CMMAYHEM — Что происходит при вводе этого кода, точно не известно, однако существуют подозрения, что реакция машин на столкновения становится более интересной.

CMHANDY — Ваши руки, лежащие на руле, сильно увеличиваются в размерах.

JHAMMO — Все трассы

CMLOCK — Некоторые трассы становятся вновь недоступными.

Virtua Cop 2

Для того чтобы активизировать режим кодов, вам нужно ввести изменения в файл **VCOP2.INI**.

1. Войдите в директорию **Virtua Cop 2**
2. Откройте файл **VCOP2.INI**
3. Найдите строку со словами **[GameSetting]**
4. Под строкой с **[GameSetting]** введите новую строку **Extra=2**. После этого у вас должно получиться:

[GameSetting]

Extra=2

5. Закройте и сохраните файл.

6. Начните игру.

7. Нажмите на **<F6>**, чтобы войти в меню **Mode Settings**. Вам будут доступны две опции — **SPECIAL** и **CHEAT**

Special Menu.

Single Click Reload:

Оружие будет перезаряжаться одним щелчком мыши.

Random Mode:

Враги появляются в случайных местах.

Mirror Mode:

Зеркальное отражение.

Big Head Mode:

У противников появляются большие головы.

Cheat Menu.

Auto Reload:

Оружие будет автоматически перезаряжаться.

Weapon Select:

Позволяет вам выбирать разное оружие в игровом процессе.

Weapon Select (Special):

Новые возможности предыдущего кода.

CM





PlayStation

СЕКРЕТЫ

198

КОДЫ

Diablo

Деньги.

Войдите в режим игры вдвоем. Отдайте все золото одному из героев и запомните его прохождение. Начните новую игру вдвоем, загрузив этот файл. Прodelайте то же самое. Повторяйте эти действия до тех пор, пока не надоест.

Need for Speed III: Hot Pursuit

В окне ввода имени пользователя введите следующие коды для различных результатов.

Машина El Nino:

ROCKET

Все стандартные машины и трассы:

SPOILT

Трасса the Room:

PLAYTM

Трасса Caverns:

XCAV8

Трасса Auto Cross:

XCNTY

Трасса Space Station:

MNBEAM

Подводная трасса:

GLDFSH

Трасса Empire City:

MCITYZ

Jaguar XJR:

1JAGX

Mercedes Benz:

AMGRMC

Все эти коды работают только в режиме «Single Race».

Dead or Alive

Все костюмы:

После каждого прохождения игры за любого из героев на нормальном уровне сложности вы получите его дополнительный костюм.

Играть за Raidou:

Получите все одежды для всех персонажей. После этого, пройдите игру любым персонажем мужского пола, одев на него пятую одежду, либо любым персонажем женского пола, одетым в пятнадцатую одежду.

Играть за Ayane:

Пройдите игру за Raidou.

Дополнительные опции:

Первая дополнительная опция появится после первого прохож-

дения игры. После этого все остальные опции будут открываться каждые три часа игры.

Если вы выполните все движения для любого персонажа в режиме тренировки, то откроется еще одна дополнительная опция.

Управление камерой после победы:

С помощью крестовины вы можете вращать камерой, а с помощью L1 и R1 — приближать и удалять.

Auto Destruct

Во время игры нажмите на паузу и нажмите:

↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1

Вас выбросит в секретное меню, из которого вы можете вводить следующие коды для различных результатов:

Кровавый режим:

нажмите L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1

Режим ангелов:

включите кровавый режим, затем нажмите ↑, R1, ↓, L1, ↑, ←, R1, →, L1.

Дополнительная опция (?):

нажмите ↓, L1, L1, ○, ○, R1, ↑, □, L1

Невидимость:

нажмите L1, L1, L1, L1, ←, ○, ○, □, L1

Следующая миссия:

L1, →, ↓, ←, ↑, R1

Меню улучшений:

L1, R1, L1, ↑, ↓, ○, ↓, →, ←, □, R1

Выбор машины:

←, R1, →, R1, ←, R1, →, R1

Все Time Trial:

R1, L1, ○, ←, ○, ○, →, L1, ○.

Выбор миссии:

↑, ↓, ○, L1, R1, L1, ○, ↑, ↓.

Больше денег:

L1, R1, ↑, ○, ↓, □, ←, R1, L1

Больше Nitro:

L1, ○, ↓, L1, ↑, □, ○, R1

Бесконечное топливо:

L1, ○, →, L1, ○, R1, L1, ↑, R1, ↓.

Beast Wars

Пропуск уровня

Во время игры нажмите на паузу и зажмите L2. После этого нажмите:

↑, ↓, ←, →, △, ×, ×, △, ↑, ↓, ↓, ↑.

Не отжимая L2, продолжите игру.

Улучшение оружия

Во время игры нажмите на паузу и зажмите L2. После этого нажмите:

↑, ↓, ←, →, △, ×, и □.

Не отжимая L2, продолжите игру.

NBA ShootOut 98

Идеальный игрок:

Войдите в режим создания игроков и введите следующее в соответствующих окнах.

Имя (first name): «Nothing Can»

Фамилия: «Save»

College: «you»

Все вместе будет читаться как «Nothing Can Save You». Если все это сработает, то у вашего игрока будут максимально возможные характеристики.

Tekken 3

Режим кинотеатра и режим волейбола:

Пройдите режим Arcade всеми стандартными персонажами.

Новые герои:

После каждого прохождения игры к списку игроков будет добавляться один персонаж.

Играть за Gon:

В режиме волейбола победите этого персонажа.

Играть за Dr. Boskonovitch:

Пройдите режим Tekken Force четыре раза.

Секретные костюмы:

У некоторых персонажей секретные костюмы вызываются простым нажатием на старт во время выбора героя. Однако у некоторых персонажей третий костюм достать сложнее.

Если вы хотите получить Xiaoyu в костюме школьницы, вы должны поиграть за нее 50 раз в режиме Arcade. То же самое вы можете проделать и с Jin

Третий костюм Анны вы получите после 25-того прохождения режима arcade за этого персонажа.

Третий костюм Gun Jack вы получите после 10-того прохождения режима arcade за этого персонажа.

Tenchu

Чтобы получить дополнительные предметы и оружие, на экране их выбора зажмите:

R1 и нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.

Чтобы получить возможность носить с собой больше оружия, на том же экране зажмите **L1** и нажмите

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.

Для того чтобы вылечить своего героя, во время игры нажмите на паузу и нажмите:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.

Выбор уровня.

На экране выбора уровня зажмите **R2** и нажмите

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.

Bushido Blade 2

Режим ста ниндзя.

Пройдите режим боссов (второй сверху) без поражений и продолжений.

Spawn the Eternal

Специальные приемы:

FireBall:

назад, назад, ↓, ↓, ✕.

Magical Blast:

назад, вперед, □,

Hell Gauntlet:

назад, вперед, △.

Ice Blast:

вперед, вперед, ↓, ↓, O

Нажмите на паузу и введите следующие коды:

Неуязвимость:

зажмите **L1 + R1** и нажмите □, □, O, O, △, ✕.

Невидимость:

зажмите **L1 + R1** и нажмите △, △, ✕, ✕, □, O.

Все power-up'ы:

зажмите **L2 + R2** и нажмите △, O, □, ✕, △, ✕.

Все предметы:

зажмите **L2 + R2** и нажмите ✕, □, O, △, □, O.

Сброс силы:

зажмите **L1 + R1** и нажмите ✕, O, △, □, ✕, O.

Сброс магии:

зажмите **L1 + R1** и нажмите △, O, ✕, □, △, O.

Пропуск уровня:

зажмите все верхние кнопки, и нажмите △, ✕, □, O, O, O.

Во время игры нажмите одновременно **L1** и **L2**, чтобы пополнить свое здоровье.

X-Men vs. Street Fighter EX

Играть двое на двое.

На главном меню высветите режим battle и очень быстро введите код:

□, □, →, ✕, **L1**.

Если все сделано правильно, то на экране появится дополнительное меню выбора режимов **Original** или **EX Edition**. Выберите режим **Original**. Теперь зайдите в режим **vs.** (для игры вдвоем). В нем вы должны будете выбрать одинаковых героев, только в разном порядке (например, один выбрал **Ken** и **Wolverine**, а второй **Wolverine** и **Ken**). Теперь, во время матча, вы можете сменить своего основного персонажа на запасного простым нажатием на **hard punch** и **hard kick**.

Играть за Akuma

На экране выбора персонажа просто нажмите несколько раз ↑.

Играть за Apocalypse

Пройдите игру без использования продолжений на уровне сложности больше пяти. Теперь войдите в режим **vs.** и высветите **Akuma**. Теперь зажмите на несколько секунд select и нажмите любую кнопку.

Играть за Chun-Li из SFA2.

Высветите ее на экране выбора персонажей, а затем зажмите на несколько секунд select и нажмите любую кнопку.

Pitfall 3d

Большоголовый Harry.

В окне ввода паролей введите:

BIGHEADHARRY

Плоский Harry

В окне ввода паролей введите:

2DHARRY

Парящий Harry

В окне ввода паролей введите:

ZEROGHARRY

Пароли уровней:

CAKEWALK

METROPOLIS

DEEPDARK

TEMPLEME

HOTROCKS

GOINGDOWN

WOWTHATSHOT

JAILBREAK

THUNDERDOMES

MAGICGARDERN

SPOOKYMESAS

GEEHEISBIG

BIGWORMGUY

BESTFORLAST

Играть в оригинальный Pitfall

В окне ввода паролей введите:

CRANESBABY

Shadow Master

Режим кодов

Начните игру, убейте первых двух пришельцев и войдите в комнату, откуда они пришли. В этом месте остановитесь и введите следующие коды для различных результатов:

Выбор уровня:

Зажмите:

L1 + L2 + R1 + R2 + △, затем специально умрите.

Бесконечная энергия

Зажмите:

L1 + L2 + R1 + R2 + □, затем специально умрите.

Все оружие и бесконечные патроны.

Зажмите:

L1 + L2 + R1 + R2 + O, затем специально умрите.

Final Fantasy Tactics

Быстрый рост характеристик главного героя.

В первой битве заработайте столько очков, чтобы можно было бы выучить **Yell**. После этого не ввязываясь в драку, используйте его на себе. Ускорившись тем самым до предела, вы будете совершать сразу несколько ходов, пока враги будут ждать своей очереди. К третьей битве выучите **Accumulate**. После этого во всех остальных случайных битвах поднимайте **Yell'ом** свою скорость до 50 и затем используйте **Accumulate** для получения очков. После обучения героя всем премудростям одного класса переключайтесь на другой, и делайте то же самое. К середине второй главы вы уже будете непобедимым.

СИ

NINTENDO 64

СЕКРЕТЫ

200

Коды

NHL Breakaway '98**Секретное меню читов.**

На экране главного меню нажмите

левую-С, правую-С, левую-С, правую-С, и кнопку **R** дважды.

Если вы все сделаете правильно, то внизу экрана появится новая



опция, войдя в которую, вы сможете изменить в игре буквально все.

Quake**Режим отладки**

Войдите в режим ввода паролей и наберите все **Q**. Вам сообщат, что пароль неверен. Теперь зай-



дите в опции. Там вы найдете новую опцию **debug**. Зайдите в нее — и вы сможете выбрать себе любой уровень, получить режим **God**, все оружие и т.д.

**Ходить сквозь стены:**

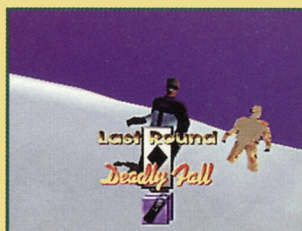
В окне ввода паролей наберите «**NOCLIP**»

1080 Snowboarding**Секретные трассы.****Трасса Dragon Cave:**

Победите на всех пяти трассах на уровне сложности **hard** в режиме **match race**.

**Трасса Deadly Fall:**

Победите на всех шести трассах на уровне сложности **expert** в режиме **match race**.

**Дополнительные герои.****Кристалльный скейтбордист:**

Пройдите режим **expert** и зайдите в меню выбора персонажа. Высветите **Akari** и нажмите левую **C**, а затем **A**.

Металлический скейтбордист:

Победите в режиме **expert**, используя кристалльного скейтбордиста. После этого зайдите в меню выбора персонажа и высветите **Kensuke**. Теперь нажмите верхнюю кнопку **C**, а затем **A**.

Пингвин — скейтбордист:

Зайдите в режим тренировки и проделайте все 24 трюка. Вернитесь на экран выбора доски и высветите **Tahoe** 151. Теперь нажмите нижнюю кнопку **C**, а затем **A**.

Панда — скейтбордист:

Пройдите режимы игры **Time Attack** и **Trick Attack** и займите в них любые места. Самое главное, чтобы в списке рекордов не осталось ни одного рекорда **Nintendo (EAD)**. Теперь перейдите на экран выбора персонажа и высветите **Rob**. После этого нажмите правую кнопку **C**, а затем кнопку **A**.

Трюк панды-скейтбордиста.

Когда панда окажется в воздухе, нажмите:

R и вниз — 100 очков

R и вверх — 100 очков

B и вниз — 400 очков.

R и крутите аналоговый джойстик против часовой стрелки, затем нажмите **R** и влево — 300 очков.

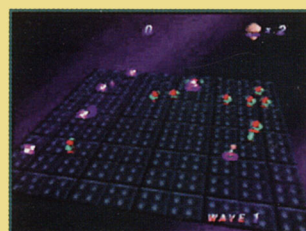
Быстрый старт.

Чтобы быстрее стартовать или быстрее восстановиться после падения, нужно нажать на джойстик вперед. На старте это нужно делать в тот момент, когда комментатор уже готов сказать «Go!»

Robotron 64

Сожги их всех!

Во время игры нажмите:



Вниз, вправо, вниз, вправо, правая кнопка **C**

Выбор уровня:

В меню настроек нажмите:

Вниз, вверх, левая **C**, вниз, левая **C**, правая **C**, вниз, правая **C**.

**NBA in the Zone '98****Заменить номер игрока.**

Для начала уберите кого-либо из списка своей команды, а потом



наймите его снова. Теперь вы сможете заменить его номер.

Aero Gauge**Турбо старт**

На старте зажмите кнопки **A** и **B**. После того как скажут «Ready!» отожмите кнопку **B**.

Секретные машины и трассы.

На стартовом экране на втором джойстике зажмите вверх и нажмите вместе **R**, **L**, **Z** и нижнюю **C**



Этот трюк работает далеко не всегда.

СИ

WWW TOP 50

PC

1. Total Annihilation
2. Quake 2
3. Age Of Empires
4. Diablo
5. Fallout
6. Heroes of Might & Magic 2
7. The Curse of Monkey Island
8. Fifa (Road To World Cup 98)
9. Dark Forces 2
10. Gag
11. Grand Theft Auto
12. Wing Commander (Prophecy)
13. Tomb Raider 2
14. Master of Orion 2 (Battle at Antares)
15. Carmageddon
16. Command & Conquer/Counterstrike (Red Alert)
17. Imperialism
18. Myth (The Fallen Lords)
19. X-Com 3 (Apocalypse)
20. Dungeon Keeper
21. Gettysburg
22. Civilization 2/Fantastic Worlds
23. Battlezone
24. Seven Kingdoms
25. Riven (The Sequel To Myst)
26. Worms 2
27. Blade Runner
28. Dark Reign (The Future of War)
29. Quake
30. Magic The Gathering
31. Star Wars (Rebellion)
32. Lords Of Magic
33. NHL 98
34. Warcraft 2
35. F1 Racing Simulation
36. Ultima Online
37. Lands of Lore (Guardians of Destiny)
38. X-Wing vs. Tie Fighter
39. Warlords 3 (Reign of Heroes)
40. The Elder Scrolls (Daggerfall)
41. Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey
42. Tex Murphy (Overseer)
43. Need for Speed 2/Special Edition
44. Panzer General 2
45. Capitalism Plus
46. MechWarrior 2 (Mercenaries)
47. Privateer 2 (The Darkening)
48. Incubation (Time Is Running Out)
49. Championship Manager 97/98
50. F22 (Air Dominance Fighter)

Видеоигры

1. Final Fantasy 7 PS
2. Sakura Taisen SS
3. Resident Evil 2 PS
4. Gran Turismo PS
5. Sakura Columns SS
6. Goldeneye 007 N64
7. Final Fantasy Tactics PS
8. Fifa 98 PS SS N64
9. Red Asphalt PS
10. Wild Arms PS
11. Colony Wars PS
12. Burning Rangers SS
13. Alundra PS
14. Shining Force 3 SS
15. International Superstar Soccer/ISS 64 N64
16. Thunderforce 5 SS
17. Tomb Raider 2 PS
18. Formula 1 (Championship Edition) PS
19. Abe's Oddysee PS
20. Nights (Into Dreams) SS
21. Shining (The Holy Ark) SS
22. Castlevania (Symphony of the Night) PS
23. Duke Nukem 3D SS
24. Tekken 2 PS
25. X-Men Vs. Street Fighter SS
26. Grand Theft Auto PS
27. Diddy Kong Racing N64
28. Yoshi's Story N64
29. Bomberman World PS
30. Midnight Run PS
31. Street Fighter 2 Collection SS PS
32. Tokimeki Memorial PS
33. Xenogears PS
34. Mace (The Dark Ages) N64
35. Langrisser 4 SS
36. Bomberman 64 N64
37. Fighters Megamix SS
38. Blast Corps N64
39. Extreme G. N64
40. Guardian Heroes SS
41. Grandia SS
42. Bust a Move (Dance & Rhythm Action) PS
43. Steep Slope Sliders SS
44. Killer Instinct Gold N64
45. Albert Odyssey SS
46. Sonic R SS
47. Top Gear Rally N64
48. Darklight Conflict PS SS
49. WCW Nitro PS
50. WCW Vs. NWO (World Tour) N64

ИНТЕРВЬЮ
С ЭНДИ ХОЛЛИСОМ

В середине

марта группа журналистов со всего мира (Россию представляла «СИ») составила большой список вопросов, который и отправила исполнительному продюсеру весьма ожидаемой новой игры от Jane's. Немного сокращенный перевод ответов на эти вопросы мы приводим ниже.

СИ: Можете ли Вы описать Ваш опыт в создании авиасимуляторов?

Энди Холлис (ЭХ): Ну, в прошлой жизни я имел некоторое отношение к таким симуляторам, как F-15 Strike Eagle II и III. Первый из них был сделан в 1989 году и стал первым авиасимулятором, использовавшим 256-цветную палитру. Для тех времен, учитывая, что он должен был идти на 8088-м процессоре, он был весьма реалистичен. F-15 III, поступивший в продажу на Рождество 1992 года, был большим прорывом в реализме воздушных симуляторов. Авионика F-15E была смоделирована с педантичной точностью, а модель полета разработана в сотрудничестве с пилотом настоящего F-15. Также эта игра была первым симулятором с использованием текстурированных поверхностей и имела скролируемую виртуальную кабину со скроллингом. Она также впервые предлагала игрокам два режима совместной игры — помимо традиционного head-to-head, там можно было летать вместе на одном самолете. Наконец, F-15 III просто установила новые стандарты для авиасимуляторов по свободно настраиваемым уровням реализма и сложности. Jane's F-15 является духовным наследником той славной игрушки.

СИ: Что является главными, на Ваш взгляд, достоинствами Jane's F-15?

ЭХ: Во-первых, самолет F-15E является одним из двух наиболее используемых истребителей в американских ВВС (второй — F-117A). Когда что-то действительно нужно уничтожить, лучшим средством является F-15E, особенно если в ходе выполнения миссии ему придется защищать себя. Будучи истребителем двойного назначения, F-15E может с легкостью защищать себя от воздушной угрозы и доставлять заряды к цели с удивительной точностью. Говоря коротко, это боевой самолет, рассчитанный на огромное разнообразие типов миссий. F-15E, помимо того, является боевым самолетом, используемым армией в настоящее время. Это значит, что реально существуют пилоты, которые на этих самолетах летают, часто не только в порядке тренировки. Этот самолет имеет огромный боевой опыт со времен «Бури в пусты-

не».

Это единственный самолет, который был способен постоянно наносить успешные удары по целям, в любое время суток, в любую погоду, и всегда возвращался на базу.

СИ: Каковы главные отличия нового симулятора от прошлых вариантов?

ЭХ: Во многом новый симулятор от Jane's не является попыткой революции. Это скорее эволюционная комбинация наиболее важных аспектов авиационных боев, поднесенная с большим вниманием к деталям. Jane's не делает продуктов, рассчитан-

У нас лучшая команда
разработчиков авиасимуляторов!

ных на красивые надписи на коробках, в которых обещается все что только можно, а в результате нет ничего. Вместо этого мы выбираем набор необходимых компонентов и как следует над ними работаем, на уровне произведения искусства. Для Jane's F-15 эти компоненты — моделирование полета, авионика, трехмерная графика, кампании и доступная/конфигурируемая играбельность. Это, на мой взгляд, очень полный комплект.

СИ: Каковы Ваши цели в многопользовательской игре в F-15?

ЭХ: Мы решили сконцентрировать свои усилия на тот вариант мультиплеера, который пользуется наибольшим спросом: на догфайтинге, воздушных битвах. Его мы сделали максимально хорошо. В F-15 одновременно в игре могут находиться до 8 человек, с возможностью входа/выхода во время боя. Можно летать в режиме «каждый сам за себя», можно формировать команды любого размера; мы также сделали набор конфигурируемых правил выигрыша/проигрыша битвы. Особое внимание уделено синхронизации, с разработкой специальных алгоритмов, ликвидирующих резкие изменения позиций самолетов, как это часто происходит в других симуляторах. Поддерживается TCP/IP, IPX/LAN, модем и соединение по кабелю через порты.

СИ: Понятно, что пользователи 3D-акселераторов получат шикарную графику. А что будет с теми, кто по-прежнему пользуется обычными видеокартами?

ЭХ: F-15 изначально программировался без поддержки 3D-акселераторов, так что он вполне красиво идет без 3Dfx даже на компьютерах, средних по современным стандартам. Почти все видеоэффекты, доступные пользователям 3Dfx можно увидеть и без такой платы. С 3Dfx все выглядит еще лучше и работает еще быстрее.

СИ: Будет ли в F-15 виртуальная кабина?

ЭХ: В F-15 примерно такая же виртуальная кабина, как в Longbow 2. В дополнение к этому, обычная двухмерная приборная доска очень интерактивна, и ею можно пользоваться с помощью мышки. Все это делает интерфейс довольно интуитивным.

СИ: Увидим ли мы в F-15 какие-либо современные вражеские истребители, вроде Су-37?

ЭХ: Вы встретитесь более чем с 50 различными летательными аппаратами. Сюда включаются некоторые современные советские самолеты вроде Су-35 и МиГ-35, каждый из которых будет вооружен в соответствии со своими реальными техническими характеристиками.

СИ: Есть ли какие-нибудь особенности у группы разработчиков F-15?

ЭХ: Мы очень довольны тем, что наша команда состоит из очень опытных разработчиков авиасимуляторов. У нас собраны люди, ответственные за появление на свет таких известных игрушек, как Gunship, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle II и III, F-14 Fleet Defender, Task Force 1942, 1942 Pacific Air War, Across the Rhine. Все эти люди на протяжении двух последних лет работали над тем, чтобы сделать самый реалистичный военный авиасимулятор, который бы подходил для очень разнообразной аудитории. Эти ребята живут военными самолетами, и чтобы в этом убедиться, достаточно хоть раз заглянуть в балтиморский офис

Origin. В конце концов, великие продукты получаются не из великих идей, а только с помощью великих людей. Посмотрите на F-15 — и вы поймете, что я имею в виду.

СИ: Опишите систему искусственного интеллекта в F-15. Будет ли она похожа на ту, что была в Longbow?

ЭХ: Во-первых, сравнивать ее с Longbow не совсем корректно, потому что новый симулятор имеет другой масштаб поля боя. F-15 — это конфликт на целом театре военных действий, и AI должен это учитывать. Вообще, в F-15 все происходит примерно так же, как и в Longbow, только в значительно большем масштабе. Это очень сложная система, и мне бы потребовалась не одна страница, чтобы ее описать, но, тем не менее, вот ее главные черты:

Все вражеские защитные порядки соединены между собой с помощью иерархической системы коммуникаций. Это моделирует советский стиль учебы и военной доктрины, которая присуща смоделированным в F-15 врагам. Если вы подбиваете одну из пусковых установок в системе противозенитной обороны, система продолжает работать. Однако если вы собьете ее радар, все пусковые установки, получавшие от него данные, превращаются в безобидные железки. Аналогично, если вас засекла одна установка ПВО, другие поблизости будут об этом извещены и приведены в состояние повышенной боевой готовности, что делает ваше продвижение вперед значительно более сложным. Если же вы подбьете коммуникационные центры, такая информация никуда поступать не будет, и каждая из систем вынуждена будет действовать в одиночку. Коммуникации — ключ к обороне противника, и вы должны строить свою стратегию, учитывая это.

Обнаружение наземными радарными вашего самолета может также привести к отправлению вражеским истребителям приказа следовать в вашу сторону (в направлении места, где вас засекли в последний раз). Могут вас засечь и самолеты, патрулирующие регион. В любой из этих ситуаций группа самолетов будет бороться с вашим звеном и стараться сбить его как можно раньше. Если вас обнаружили на большом расстоянии, AI будет пытаться сбить самолет с помощью хитрой стратегии дальнего боя; в противном случае в работе окажется не менее проработанная система догфайтинга.

В дополнение ко всему этому, в игре вы найдете массу примечательных событий, происходящих помимо вас и вашей задачи: боевые звенья будут лететь по своим задачам, патрульные самолеты облетят свои территории, поисковые самолеты отвечать на аварийные сигналы, и т.п. Мир велик, и в F-15 вы — лишь его часть.

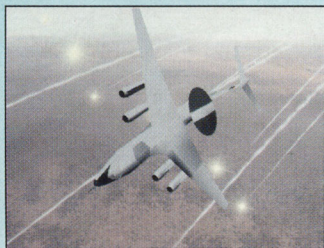
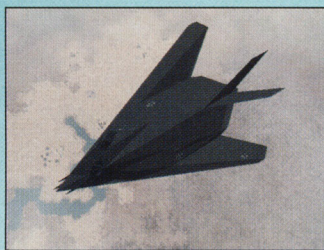
СИ: Внимание к деталям — характерная черта серии Longbow. Расскажите нам про моделирование авионики и модели полета в F-15.

ЭХ: Первое, что стоит заметить — это то, что человек, программирующий авионику в F-15, до сих пор занимался тем же самым для министерства обороны. Поэтому он знает только один путь моделирования авионики — максимальный реализм. Мы смоделировали все системы F-15E с наибольшей подробностью и полнотой. Например, смоделированы все режимы и подрежимы радара AGR-70 (воздух-воздух), с четырьмя установками автоматического поиска цели. Радар воздух-земля имеет точно повторенный

Интервью с Энди Холлисом (Andy Hollis), исполняющим продюсером F-15, из Jane's Combat Simulations



Энди Холлис (Andy Hollis)



дисплей карты. Имеется 30 разных типов оружия, каждое из которых смоделировано абсолютно точно. Видео с ракет Maverick и GBU-15, использование для прицеливания отсека FLIR... Да, еще программируемые MPD, все как в жизни. Как и в жизни, можно настраивать авионику и сохранять свои настройки.

Все эти мелкие подробности работают теперь значительно удобнее, чем в симуляторах прошлого, из-за наличия интерактивной приборной панели. Вместо того, чтобы запоминать длинные комбинации кнопок, вы теперь можете нажимать рычажки в кабине с помощью мышки. Разумеется, вы всегда можете назначить для наиболее используемых приборов кнопки на клавиатуре.

СИ: В чем значение для игрока эскадронов и звеньев?

ЭХ: Мы провели массу времени среди настоящих пилотов F-15E, на их базах, в их симуляторах и вокруг их самолетов. В результате этого была приложена масса созидательных усилий, чье значение нельзя недооценивать. Видный на первый взгляд результат этой работы — то, что графика и анимация в игре выполнены исключительно в духе USAF. Игрок принимает на себя роль командира эскадрона (при этом имея возможность ознакомиться с его полной историей). В кампаниях вы проведете свой эскадрон через серию миссий, имея ограниченное количество техники и людей. Вам также придется столкнуться с некоторыми историческими проблемами нехватки оружия, имевшими место во время «Бури в пустыне».

СИ: F-15 жрет массу топлива, не имея его достаточных резервов. Предполагаются ли в игре воздушные дозаправки?

ЭХ: Воздушные дозаправки есть в игре в огромном количестве. Вы должны будете встретиться с танкером, послать ему нужное радиосообщение, выровнять самолет относительно шланга, ввести самолет в «коробочку» при помощи огней на танкере и радиосообщений запращика, и затем сохранять положение, пока запращик заливает в ваш самолет топливо. Или, если все это для вас слишком сложно и скучно, можете нажать кнопку «автоматическая заправка» и пронаблюдать, как все это делает компьютер.

СИ: Что будут представлять собой миссии в F-15?

ЭХ: Миссии можно разделить на несколько категорий. Для тех, кому не терпится что-нибудь подбить или взорвать, будет существовать пункт меню Instant Action, где вас помещают в полное вражеских целей воздушное пространство с полным боекомплектом.

Во-вторых, имеется набор тренировочных миссий, каждая из которых обучает вас одному конкретному приему (например, как пользоваться ракетами Sidewinder, как сбрасывать не наводящуюся бомбу и т.д.). Набор отдельных миссий был создан так, чтобы доставить максимум удовольствия и разнообразия. Кроме того, с помощью редактора вы сможете делать свои собственные миссии.

Наконец, в игре будут две динамичные кампании. Первая представляет собой крайне реалистичное исследование роли самолета F-15E в ходе операции «Буря в пустыне». Вопреки распространенному заблуждению, эта война не являлась для американских пилотов небольшой разминочкой, и самолеты F-15E были всегда в самых жарких ее точках. Управляя одним эскадром, вы не измените ход истории, однако каждый раз будете сталкиваться с различными миссиями и заданиями, в зависимости как от ваших собственных успехов, так и от слепой удачи.

Вторая кампания повествует о войне в неда-

леком будущем, и тут уж история не накладывает на нас никаких ограничений. Потому эту войну можно будет проиграть, и каждый раз, когда вы будете начинать эту кампанию, то будете сталкиваться с совершенно разными миссиями. Также в эту кампанию заложено немало неожиданностей.

Все это происходит в огромном мире, детально воспроизводящем регион Ближнего Востока размером в 3 миллиона квадратных миль.

СИ: Пожалуйста, расскажите нам про структуру кампаний. Будут ли они полностью динамичными или псевдо-динамичными? Как будут они построены и почему?

ЭХ: Система кампаний в F-15 очень динамична. Она также не похожа ни на одну из существующих систем, потому понятия «полностью динамичная» или «псевдо-динамичная» для нее неприменимы. Цель динамичной кампании — обеспечить серию миссий с повышающейся сложностью, которая бы обеспечивала следующее:

- 1) в кампании должна быть общая цель;
- 2) продвижение кампании и все побочные явления должны быть связаны с успехами игрока;
- 3) кампания должна быть частью большого мира, в котором происходят свои события;
- 4) зависимость от управления ресурсами (живой силой, техникой, вооружениями) на протяжении всех миссий и от состояния внешнего мира (подбитые объекты остаются подбитыми или же понемногу отстраиваются).

Последним ключевым элементом динамической кампании является разнообразие, привносящее элемент неожиданности в игру. Все это можно сделать по-разному, и каждый путь имеет свои преимущества и недостатки. «Полностью динамичный» подход, конечно, в наибольшей степени отвечает этим требованиям, будучи хорошо выполненным (да, я считаю что существуют и плохие «полностью динамичные» кампании).

Типичным недостатком этого подхода является то, что миссии бывают довольно однообразны и малоинтересны из-за того, что их генерирует компьютер. Разумеется, человек — дизайнер миссий способен создать значительно более интересную и содержательную миссию, которая не может быть построена алгоритмическим путем. В Longbow 2, например, было несколько спроектированных заранее миссий, которые иногда «всплывали» в динамической кампании.

Интересно было наблюдать реакцию игроков на такие неожиданные подготовленные заранее миссии. Обычно они им нравятся больше, чем «полностью-динамичные». Почему? Потому что человек-дизайнер умнее и хитрее компьютера. Сможет машина когда-либо способна сгенерировать сценарий с засадой и предательством, вместе с оцифрованной речью плохих парней, прикинувших хорошими парнями? Нет.

Посему сделанные вручную миссии могут много привнести в динамическую кампанию, особенно будучи собраны в систему с ветвящейся структурой (например, Flash Point Korea). Очевидны и недостатки такого подхода:

- 1) Люди стараются играть по «правильному» пути, переигрывая каждую кампанию до тех пор, пока результат не будет максимально хорошим — следовательно, дизайнеры занимались ненужной работой, делая все ветки «деревя».
- 2) В такой кампании меньше уровень «переигрываемости», разнообразия, чувства присутствия. Это больше напоминает фильм со знакомым сюжетом, кем-то заранее пе-

ресказанным.

В F-15 мы применили новый вариант гибрида. Для разнообразия, внутри миссии события происходят по-разному каждый раз, когда эта миссия начинается. Плохие парни вылезают из разных мест, некоторые вещи могут вообще не произойти или, наоборот, появиться откуда ни возьмись. Комбинация таких факторов делает проигрывание одной и той же миссии каждый раз новым. Затем, существует набор «заготовок» миссии, из которых компьютер выбирает подходящую в ходе вашего движения по кампании. Выбор зависит как от ваших успехов, так и от успехов вообще ваших войск, а также от случая.

Наконец, миссии в F-15 не представляют собой дерева. Или куста. Или любого другого растения, которое может вам прийти в голову. Существует большая коллекция возможностей продолжения кампании, которые могут использоваться, а могут и не использоваться во время игры. Есть несколько вариантов «заготовок» самой первой миссии кампании, и от этого места ваши успехи, а также, отчасти, случайности будут решать, что случится дальше — какая будет выбрана «заготовка». Существует система логических правил, которые устанавливают, какая из них может идти за какой, какая должна какой предшествовать и, наконец, чем все это должно закончиться. Чтобы дать вам представление о размере всего этого, скажу, что при однократном прохождении всей кампании вы увидите 25-30% возможных ее стадий. В результате получается огромное количество вариантов прохождения кампании от начала до конца.

Новая система отвечает требованиям, стоявшим перед той, что была в Longbow 2. Однако это полностью новый подход, имеющий свои плюсы и минусы, и он является уникальным для нынешних симуляторов.

СИ: Расскажите немного про графический движок F-15. Это будет модернизированный движок от Longbow 2?

ЭХ: Нет, этот движок строился с самого начала именно для F-15 — и в программном варианте, и в варианте для 3Dfx. Оставшись в пределах 8-битного цвета, мы смогли повысить скорость графики (в том числе по сравнению с Longbow 2). Движок основан на полигонах и использует уникальную технологию, что позволяет при минимальном количестве текстур получать максимально разнообразные ландшафты. Благодаря этому во время полета не приходится подгружать текстуры с CD или винчестера, а движок может быть легко оптимизирован под 3D-ускорение.

Большинство симуляторов выглядят хорошо только на определенных высотах. Однако F-15, как я уже сказал, — самолет с двойным назначением, и потому ему приходится летать и очень высоко, и предельно низко — все это учтено при создании графического движка. Также наш движок построен на данных NASA как о внешнем виде земли, так и о ее рельефе. Берега, реки, холмы и дороги у нас сделаны точно по размеру — никаких преувеличений для создания гипертрофических эффектов нет. Мы даже поместили строения в «правильные» места в некоторых городах (используя для этого туристические карты)!

Театр военных действий у нас имеет размер в 3 миллиона квадратных миль, что позволяет вам не врезаться в «стены» и не летать бесконечно «вокруг» одной и той же карты, как в некоторых других симуляторах. В хорошую погоду видимость в F-15 будет на 30 миль, безо всякого искусственного тумана на горизонте — в других современных симуляторах это расстояние в два раза меньше.

СИ

Дмитрий РЕЗНИКОВ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

За последнее время прогресс игровых технологий достиг необычайно высокого уровня. Виртуальная реальность уже немногим отличается от настоящей действительности. И именно поэтому она стала источником тревог многих геймеров, которые совершенно справедливо обратили свое внимание на появившиеся этические проблемы, касающиеся разработки и распространения игр. И это неудивительно. К нам в редакцию приходит огромное количество писем от читателей, которые выражают свое беспокойство по поводу растущей тенденции жестокости в играх, и оставить их без соответствующего внимания мы никак не могли. Именно поэтому мы попросили нескольких авторов журналы прокомментировать письмо, которое показалось нам наиболее интересным.

Воззвание ко всем геймерам

Дорогие геймеры всех рангов и мастей!

Все вы знаете трехмерные игрушки, которых в последнее время очень много появилось. Стали они все красочнее, объемнее, реалистичнее. Современная аппаратная техника позволяет рисовать в режиме реального времени то, что каких-то пять лет назад казалось недоступным. Звук стал объемным, и в нем не ощущается недостатка, благодаря большому объему компакт дисков. Теперь же появляются диски DVD, новые видеокарты и технологии, как то Voodoo II и AGP, новые процессоры, возрастает объем оперативной памяти. Одним словом игрушки будут становиться еще более красочными, объемными и реалистичными. И еще более захватывающими...

Тут вы можете сказать: „Ведь это же просто здорово!!! Играть будет интереснее!!!...» Было бы здорово... Если бы игровой рынок не был так переполнен играми, в которых постоянно надо заниматься убийствами. Особенно выделяется на этом фоне известная всем игра Квэйк и, в особенности, ее вторая часть. Эта игра буквально облита кровью. Умирание показывается не просто как процесс „стрельнул — и он упал“, напротив, в этой игре вы можете увидеть, как раненный вами человек, шатаясь, стоит еще на ногах, и вы можете его добить, нажав на кнопку, при этом есть сцены, где показывается разрывание тела на части, и эти самые части очень эффектно летят в вашу сторону, а на полу лежат останки убитого в луже крови.

Отрывание голов от тела, выбитые от разрыва снаряда глаза и многое другое — все это видите вы, дорогие геймеры, и притом неоднократно, играя в одну из таких игр. И как уже было сказано в начале, все это очень хорошо оформлено и прорисовано далеко не на последнем художественном уровне. Все это выглядит красочно, объемно, реалистично... И всю эту насыщенную визуальную информацию, в которой преобладает красный цвет, воспринимает мозг играющего, и эта информация „не улетает“ из головы дальше — она остается в мозгу и накапливается там. Почему задерживается в голове? Потому что наш мозг запоминает все наиболее яркое и неординарное, то, что случается не каждый день. А смерть и убийства, которые тем более происходят через расчленение, пробы, разрыв

и тела т.п., уж никак нельзя назвать ординарным событием, и такое происходит отнюдь не каждый день.

Многие сразу возражают: „Да ведь это же всего лишь игра!... Подумаешь...» Да, игра... Аналогия, так сказать. Но аналогия — она на то и аналогия, чтобы проводить параллели с настоящим. Если есть параллель из реального в игру, есть и параллель из игры в реальное. Это выражается в закрепленных многократным играми навыков, рефлексов, привычек, чувств... Виртуальная игра прошла, а позыв нажать „кнопку ускорения времени“, чтобы убыстрить процесс ожидания чего-либо, в реальной жизни остался. И чем больше играешь, тем больше тебя увлекает игра своей графикой и сюжетом, тем позыв этот крепче. Ну а что в данном случае с Квэйком? Нет, я не хочу сказать, что после того, как поиграешь в Квэйк, сразу появляется желание схватить нож и кого-либо убить. После такой игры нам в реальной жизни остается в подарок немного равнодушия по отношению к боли других людей, у нас уже что-то меньше переворачивается внутри, когда мы слышим по телевизору: „Маньяк зарубил свою жертву и, вынув внутренние органы, расчленил труп“. Мы привыкаем к этому! Да, немного меньше нас это шокирует. Но каждый новый „сеанс“ за Квэйком и ему подобными играми увеличивает это „немного“. Тут опять многие не выдержат и возражают: „Но ведь одно дело — игра, а другое — жизнь, и не надо одно с другим смешивать...» Не все так просто, мы сами себя не знаем, вернее сказать, не можем знать то, что происходит в нашем мозгу. А в мозгу происходят многие сложные вещи, и все это взаимосвязано. Дело в том, что мы не полные хозяева самим себе. Если мы в своем сознании машем рукой и говорим, что это всего лишь игрушки, то наше подсознание может воспринять это вполне реально, и ни у кого нет гарантии, что увиденное на экране монитора мозг когда-нибудь положит не в ящик „понарошку“, а немного перепутает и положит в отделение реальных вещей нашей памяти. И это в последнее время может происходить с большей вероятностью, так как в очередной раз повторю, что игры стали красочнее, объемнее, реалистичнее. Обратите внимание на последний фактор. И вся беда в том, что мы не можем приказать ничего нашему подсознанию, тут мы бессильны; мы не замечаем, что именно не через призму сознания, а чисто объективно происходит у нас внутри. Это специально утрированное объяснение психологического влияния игр на нас. Одним словом, игры бесследно для нас не проходят. Они оставляют нам эмоции, переживания, чувства. Построивший огромный город в СимСити и поборовший конкурентов испытывает радость по поводу своих достижений и становится хоть немного, но экономически грамотнее и опытнее. А что испытывает поигравший в Квэйк часов эдак пять-шесть, кроме усталости в пальцах и тупой, животной и низкой радости, что всех „их гадов замочил, при том последнего раздавил прессом!!!»

И пример с Квэйком — это только вершина айсберга. Вся глобальная проблема состоит в том, что в играх упорно продвигается вперед и закрепляется зло. Да, да, именно зло, в любых своих формах.

Посмотрите на спектр всех компьютерных игр. Половина из них в черном цвете. С упаковочных коробок на нас смотрят всякие тупые монстры, полуподвальные уроды, дула орудий и черепные глазницы, и так и просят: „Ну поиграйте в нас!!! Мы обогатим вашу душу и сердце!!!» И люди, а в основном это молодежь, такие игры берут. А производители только и радуются и в соответствии с „законами капитализма“ производят все больше и больше зла в играх, был бы только спрос. Это говорит только о том, что желание иметь это зло уничтожения и убийств у себя дома в нас растет. В нашем сумасшедшем мире и так полно реального зла — ан нет, нам подавай еще и виртуальное — что-то поубивать захотелось. И как представишь, что доля людей, покупающих „злые“ игры, чтобы на досуге „поубивать“, растет, становится плохо. Мир и так катится не знаю, куда, и вместо того, чтобы это как-то остановить, я имею в виду, уменьшить количество зла в мире, мы катимся вместе с ним и удовлетворяем свои животные инстинкты, и не можем даже остановить и уменьшить зло в играх, так как мы рабы своих желаний. Самое трудное в борьбе с игровым злом — это убедить многих подростков, которые охотно часами просиживают за „темными“ играми, перестать отдавать свою юную психику во власть компьютера и того, что на нем в данный момент запущено. Поэтому данное Воззвание обращено в первую очередь молодежь, и гласит:

ПРЕКРАТИТЕ ИГРАТЬ В КРОВАВЫЕ И ЗЛЫЕ ИГРЫ, ГДЕ ВЫРАЖЕНЫ УБИЙСТВО И СМЕРТЬ!!! НЕ РАЗРЕШАЙТЕ СЕБЕ ПИТЬ ЭТОТ ЯД!!! НЕ БУДЬТЕ МАРИОНЕТКАМИ В РУКАХ ИГРОВЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ НА ВАС ЗАРАБАТЫВАЮТ ДЕНЬГИ!!!

Я бы не стал утруждать себя написанием данного Возвания, если бы не эти три ясные причины. Первое — игры становятся реалистичнее — возрастает их влияние на наш мозг. Второе — не видно конца этой тенденции зла в играх. Третье и самое главное — подрастают наши дети, которые скоро во все это будут играть. И если наше поколение познакомилось с компьютерами в школьном возрасте и начало осваиваться в играх, когда уже был сложен наш характер, то новое поколение будет чуть ли не с пеленок играть в компьютерные игры. И если игры-убийцы еще не успели заметно испортить нас, то они смогут наверстать это на наших детях, братьях, друзьях. И немаловажен также тот факт, что количество семей, где есть компьютер, в нашей стране постоянно растет. Компьютеры дешевеют, компьютеры становятся доступнее, увеличивается число их потенциальных жертв.

В некоторых цивилизованных странах уже делают конкретные шаги и запрещают продажу игр, в которых проявляется насилие и убийства, в частности Квэйка 2. Может быть, наша страна тоже будет принадлежать к их числу?

Виртуальный пилот Иван Кузаев.

Мне кажется, что проблема, поднятая в этом письме, на данный момент не решается, а потому не имеет никакого практического смысла. Конечно, вряд ли стоит говорить о том, что проблемы такой вообще нет — она есть, но значение ее несколько преувеличено. Я

могу утверждать, основываясь на собственных наблюдениях, что кровь в играх не способна оказывать какое бы то ни было влияние на игрока. Он не станет более жестоким или равнодушным человеком, если будет каждый день играть, скажем, в тот же Quake II. И не станет более добрым, если будет играть исключительно в Creatures. Логика тут почти нет, но я считаю, что связь игры с реальным миром односторонняя. То есть мы почти всегда переносим свои ощущения и чувства из действительности в игру, но почти никогда — из игры в действительность. С другой стороны, основываясь на нехитрой цепочке рассуждений, можно прийти к выводу, что вообще любая игра учит или способна делать человека более жестоким. Creatures? Можно попытаться норнов, изощренным образом умерщвляя несчастных существ. Томагочи? Футболки с надписями «Я убил 10 Томагочи» будут прекрасным ответом. Вот вы говорите, что SimCity способен чему-то научить человека, сделать его экономически грамотнее... А например, общепризнанный хит от Сиды Мейера Civilization, который можно, в принципе, назвать политической энциклопедией, наглядно доказывает, что путь к прогрессу и процветанию человечества лежит через постоянные войны и тоталитарный режим государства. Чему верить? В общем-то, конечное решение зависит от того, в каком ракурсе рассматривать данную проблему, все в конечном итоге относительно.

Дмитрий Эстрин.

Для начала отвечу честно, а потом начну рассуждать. На мой взгляд, на данный момент проблема лишена остроты. Точно так же, как и десяток лет назад все дружно испугались пестицидов, а чуть позже — 25-го кадра «в телевизоре», так и сейчас миру захотелось испугаться компьютерных игр. Жестокость, насилие — мы к этому привыкли, верно. Но не стоит забывать, что вполне обычным, не виртуальным насилием наполнена вся наша жизнь. Выйдя иной раз на улицу, увидивший картину почище Quake'овской. С другой стороны, очевидность сильного воздействия любого информационного поля на детские умы отрицать невозможно. Ну давайте запретим детям смотреть телевизор, читать современную литературу, ходить в школу, общаться со сверстниками, давайте оградим. Защитим. И тогда мы можем быть полностью уверены, что дети вырастут явно недоразвитыми. Процессы общения с окружающим миром, знакомства как с «хорошей», так и с «плохой» стороной жизни являются важными частями воспитания личности. Иными словами, отбросив академичность, проблема вовсе не в играх. А скорее, в самом нашем обществе, виртуальными моделями которого и кишат экраны телевизоров и мониторов. Закрашивать часть жизни, часть реальности — так же глупо, как и прятать ее. «Тайное становится явным» — знаете мудрость? По мне, если уж Cartegeddon, то с красной, а не зеленой кровью. Пусть все будет, как в жизни. Вместо того, чтобы запрещать жестокие игры, может быть, стоит исправиться самим?

Сергей Овчинников.

Мне кажется, что многие читатели/писатели, которые любят поговорить о засилье насилия (простите за каламбур) в любом виде современного искусства просто путают причину со следствием. Насилие в играх нужно покупателю, и игровые компании просто

идут у нас на поводу. Можно назвать их безнравственными капиталистами. А можно посмотреть на себя в зеркало и просто признаться в своей жестокости, в победе внутри себя низменных инстинктов над разумом. Можно потом сесть и написать даже докторскую диссертацию по этому важному вопросу. Только вот ничто от этого не изменится. В общем, лучше воспринимать мир таким, какой он есть, и не строить воздушных замков.

Борис Романов.

Три этих комментария к Возванию, конечно же, не претендуют на абсолютную объективность и даже не охватывают всего того множества мнений, которые успели сложиться по поводу жестокости в играх. Думаем, что и читателям хотелось бы принять участие в развернувшейся дискуссии. Ваши соображения могут быть совершенно разными, они могут не совпадать ни с одним из вышеизложенных мнений, но чем серьезнее окажется ваш подход к этой проблеме, тем более конкретные выводы мы можем сделать. Поэтому пишите, спорьте, соглашайтесь, не соглашайтесь — и тогда, быть может, мы придем к какому-то логичному решению.

Здравствуй, уважаемый, классный и самый лучший журнал «Страна Игр»!

Пишу я по двум поводам: задать вопрос и дать тактику прохождения Neverhood.

Что ж, начнем с вопроса:

Скажите, пожалуйста, совместимы ли нынешняя Voodoo с новой Voodoo 2? И что же сейчас делать, купить первую карту или подождать и купить вторую?

Вопрос весьма актуальный и, думаю, волнует он многих. Практически все игры, которые шли под обычный Voodoo, пойдут и под Voodoo2. Причем если качество графического исполнения не улучшится, то скорость заметно возрастет. Исключение составляют лишь те игры, в которых разработчики в свое время не учли возможностей технического прогресса и допустили некоторые ошибки, которые будут конфликтовать с Voodoo2. Впрочем, если в числе этих продуктов будут пользующиеся спросом у геймерской публики, то вполне вероятно выход патчей или обновленных версий, в которых ошибки будут устранены. Что касается использования Voodoo в играх, которые были изначально разработаны для использования Voodoo2, можно уже сейчас с уверенностью говорить, что в случае отсутствия встроенной поддержки Voodoo никакого результата вы не добьетесь. Но игры такого класса появятся не скоро.

Что лучше купить? Если у вас в данный момент уже есть приличный акселератор, то особенной необходимости в покупке Voodoo2 вы не ощутите, по крайней мере, год. Вряд ли следует считать исчерпанным технический потенциал Voodoo, и вряд ли разработчики в скором времени начнут делать игры, рассчитанные только на Voodoo2. С другой стороны, если в настоящий момент у вас вообще нет 3D-акселератора, лучше, конечно же, купить сразу Voodoo2. Рано или поздно вам все равно придется приобрести его, а результат вы сможете ощутить уже сейчас.

А теперь — прохождение Neverhood.

Neverhood, или Пластилиновый «рай»!

Просыпайтесь и дергайте три раза за рычаг, тут-то дверка и откроется. При желании можно посмотреть в окошко (нажав на кнопку). Идите к выходу из своей комнаты, где раньше была дверь. Спрыгивайте вниз, прямо в капкан, он все равно вас выплюнет. Подергайте за все колечки (это в дальнейшем вам пригодится).

Подведите капкан на ножках к тому кольцу, от которого открывается дверь. Затем прыгните на это кольцо над капканом. Он его схватит, выходите на улицу.

Здесь и дальше написано прохождение, точнее, направления к головоломкам, по мере проходимости мною, но вы можете выбрать и другой путь.

Идите все время прямо, пока не окажетесь в комнате с «телевизором» и взрывным Вилли (Вилли — главный герой игры). Кликните на «телевизор». Эта головоломка очень простая. Вам надо поменять обычные банки на динамит, пока не получится динамитный человек. После выходите направо в дверь.

Идите прямо и кликните на символе в виде паука на скале. Дальше шагайте налево и возьмите музыкальную игрушку. После мультика вы окажетесь в комнате с динамитным человеком. Когда упадет спичка, хватайте ее и поджигайте динамитного Вилли. Двигайте его к чудовищу. Тут можно сказать: «Приятного аппетита!»

Когда откроется проход, шагайте дальше, где вылезло чудовище. Теперь надо кататься на транспорте. Езжайте вниз, пока не доберетесь до кнопки, нажмите ее — и на выход, обратно. Когда будете уходить, зайдите налево в коричневую «дверь». Она — напротив гриба-мухомора. Открывайте ее и включайте воду. Все! Теперь можно идти в самое начало, где разветвляются пути к головоломкам.

Идите в комнату с буквой «Н». Там найдете головоломку. Ее просто-напросто надо собрать по принципу «пятнашек», чтобы получилась буква «Н». После того, как вы решите головоломку, откроется дверь. Войдите в нее. Там вы найдете видеодиск. В процессе игры вам придется найти 20 таких дисков, которые нужно вставлять в видеопроектор (в дальнейшем в моем описании я не буду говорить, чтобы вы их взяли, просто берите все, что видите). Где-то здесь возьмите колбочку, из которой вы в дальнейшем будете пить. Называется это место, кстати, «коридор записей», так как все стены исписаны в хорошем смысле этого слова.

Затем идите в комнату с копиями и нажмите на кнопку, копия уберется, и вы сможете пройти к лифту. Спускайтесь по нему вниз. Нажмите там на кнопку (при этом свет должен быть включен). После поднимайтесь обратно и идите все время направо (здесь придется помучиться), а потом обратно. У вас должно быть уже два видеодиска и колбочка.

После выключите свет и снова спускайтесь по лифту. Там вы увидите код, который следует записать. Поднимайтесь и обязательно поставьте копия на место. Выходите из этого здания на улицу. Идите к дому, практически в самом начале, где полно всяких трубок, которые при нажатии звонка издают звуки. Нажмите на кнопку в траве, чтобы потекла вода.

Кликните на воду. Вилли наберет в рот воды с помощью колбочки, которая находится в «коридоре записей».

Это очередная головоломка. Вам надо повторить мелодию, доносящуюся из верхних трубок, на нижних трубках при нажатии на дверной звонок. Для этого плюньте в первую трубку (слева направо) 3 раза, во вторую — один раз, в третью — два раза, и в пятую — четыре раза, при этом ничего не надо делать с четвертой трубкой. Нажмите на звонок и войдите в проход.

Идите направо и поднимайтесь по копиям вверх (если бы вы не поставили копию в «коридоре» записей на место, это невозможно было бы сделать). Нажмите на кнопку и спускайтесь вниз, идите к выходу на улицу.

Дальше направляйтесь в тоннель, который находится рядом с этим зданием. Перед вами появится дверь. И если вы нажали на все три кнопки в «коридоре записей», в доме с музыкальными трубками и там, где нужно кататься на транспорте, то вы сможете открыть дверь, нажав на три кнопки на ней.

Переходите через мост и идите направо в здание. Вот и еще одна головоломка. Здесь надо собрать кусочки вместе одинаковыми символами. Если вы сделали все правильно, то последний будет с двумя стрелками. Они контролируют управление мостом. Выйдите из здания и садитесь за пушку. Выстрелите из нее, нажав большую красную кнопку. Тем самым вы спустите воду. Идите обратно в домик и опустите мост. Рядом с мостом есть экран, посмотрите в него. Нажимая на кнопку, запишите порядок появления символов. 11 из них обычные, а один выводится со странным звуком. Просто-напросто вам надо записать символы, а где будет звук, пометить. В дальнейшем это вам пригодится. Спускайтесь вниз по мосту. Здесь есть лаборатория, транспорт и яма, куда я не советую вам прыгать.

Садитесь в транспорт. Вы должны найти вделанное в скалу радио с музыкой — запомните ее — и три пробирки с разноцветными жидкостями в разном количестве. Запомните или запишите и это. Опускайтесь на землю и идите в лабораторию. Кликните на радио (если оно не работает, придется вернуться в самое начало, где Вилли только что проснулся, там нужно будет подергать за кольца, и тогда радио заработает). Выберите на радио музыку, которую вы слышали, когда катались на транспорте. После этого должна открыться дверь в саму лабораторию (при этом закроется входная дверь чтобы ее открыть, верните настройку рядом в начальное положение).

Входите и включайте свет. Вы увидите на стеклянной машине слово «BOBBY». Включайте свет и идите в машину. Выберите: синий, оранжевый, синий, синий, желтый камни (по слову BOBBY: B-blue, O-orange, Y-yellow). Жмите на кнопку еще раз — и вы станете маленьким. Заходите в маленький проход и идите вверх. Там стоят три пробирки. Запишите или запомните их, они действуют (точнее, их пропорция) в зеленой, маленькой лаборатории, которая находится рядом с уменьшающей машиной. Рядом с этими громадными пробирками есть проход в

другую комнату. Там находится фиолетовая лаборатория, идите в нее и введите там пропорцию разноцветных жидкостей, которую вы видели, когда ездили на транспорте. Если вы ввели правильную пропорцию, то станете большим.

Посмотрите на статуи справа — на одной из них будет кнопка, которую следует нажать. Опустился лестница. Поднимайтесь вверх. Идите прямо, и вы окажетесь рядом с телепортом. Залезайте в него.

Телепортируйтесь (нажмите сначала на иконку с гвоздем, а затем на большую красную кнопку). Вы окажетесь на новом острове. Выдергивайте большой гвоздь и телепортируйтесь на новое возможное место. Здесь нужно быстро нажать на кнопку в полу и выйти за дверь. Идите прямо, и на обратной стороне арки будет головоломка. Здесь нужно ввести по порядку 12 символов: 11 — обычных, а 1 — со странным звуком. Заходите в комнату и забирайте видеодиски (надеюсь, вы их собирали и раньше). Дальше разворачивайтесь и идите в домик, где мышка жует сыр. Нажмите на кнопку в полу, мышку засосет. Дальше идите налево. Из пола выскочит головоломка. В ней нужно будет провести мышку через норки к сыру. Мой алгоритм решения этой задачи таков: сначала я схематически зарисовал этот лабиринт, а затем помечал норки, в которые уже лазил, и какая в какую ведет. Таким образом, облизав все норки, вы все-таки должны добраться до заветного сыра. После этой запутанной головоломки идите дальше, и увидите проявитель. Его нужно двигать направо под засасывающую трубу. Жмите кнопку, и проявитель засосет.

Идите направо, и там встретится еще одна головоломка. В ней нужно попарно открыть все картинки. Назовем эту головоломку «парный след». Остаются открытыми только одинаковые фигурки, но если вы ошибаетесь, то все они опять закрываются. Здесь все очень легко — просто зарисуйте их (это, кстати, понадобится вам в дальнейшем). Выходите из этого здания и идите в красный дом. После мультлика вы окажетесь внизу. Запишите код на стене.

Телепортируйтесь в новое появившееся место. Идите все время прямо, а затем направо. Перед вами будет новая головоломка. Здесь нужно ввести, по сколько определенных картинок вы видели в «парном следе». Что ж, дальше телепортируйтесь в лабораторию и садитесь за пушку. Введите два кода, которые вы видели в «коридоре записей» и около телепорта в подвальчике, где в мультике вам врезали молотком по пальцам. Теперь кликните на стрелки на экране (пушка поднимется и повернется направо). Стреляйте! Телепортируйтесь туда, куда стреляли (где была последняя головоломка). После продолжительного мультфильма вы окажетесь в замке. Теперь вам надо собрать три ключа. Идите прямо, затем направо. Вы на балконе. Здесь лежит иголка, возьмите ее. Дальше поднимайтесь на лифте вверх. Выгляньте в окно и кликните на шарик (он лопнет, и ключ упадет на балкон). Возьмите ключ. Второй вам дадут автоматически, если вы вставите все 20 видеодисков в видеопроигрыватель и посмотрите фильм. Тут-то и раскроется вся сюжетная линия.

Подберите ключ и отправляйтесь за следующим. Телепортируйтесь в лабораторию, а затем идите к самому первому транспорту — это там, где на вас напало чудовище, а вы ему скормили динамитного Вилли. Езжайте направо и там возьмите третий ключ. Пора назад. Включайте телепорт и — в замок.

Спускайтесь на лифте вниз и направо в сломанную дверь. Вставляйте три ключа в правую дверь, затем двигайте проявитель ближе к этой двери, пока он не встанет в маленькую электрическую щелку в полу. Дергайте за рычаг и зарисуйте то, что увидите: три ключа, знак равенства, цифры. Подойдите к двери, куда вы вставляли ключи и поместите определенный ключ в определенное отверстие с цифрой. То есть первый ключ равен первому числу от 1-16, второй — второму и т.д. (Эти числа стали видны, когда вы включили проявитель). Откройте дверь — и вы окажетесь в комнате с ходящим капканом. Двигайте его под самое правое кольцо, а затем в пасть капкана, он вас выплюнет к выходу. Заходите в дверь.

После мультлика у вас есть два способа закончить игру — плохой и, конечно же, хороший. Плохой — кликните на себя, хороший — кликните на короля-робота.

Вот вроде и все. Конец!!!

P.S. Всем геймерам желаю удачи.

Илья Сагалаев.

Hi GAMELAND

Читаю ваш журнал с 1-го номера и ни разу не разочаровался. У Вас есть небольшие погрешности, но они незначительны на фоне этого шедевра.

В частности, усовершенствованная система оценок, представленная в номере 21 СИ крайне неудобна, но я надеюсь довести ее до ума.

Я являюсь геймером около 10 лет. Пройдя весь путь: от Dendy, Sega MD 2, 3DO, Sony PS, я дошел до PC, и в ближайшее время собираюсь его приобрести. Хотелось бы потратить деньги с умом, в связи с чем и задаю вам три серьезных вопроса, которые, думаю, волнуют очень многих Ваших читателей.

1. Кто из российских производителей компьютеров вызывает наибольшее доверие?
2. Стоит ли сейчас предпочесть Pentium II Pentium'у MMX (в плане игр)?
3. Какая из видеокарт (AGP) наиболее мощная и не устареет хотя бы год?
4. Что вы думаете по поводу ASUS 3Dex PLOER AGP-V3000? Я слышал, что по мощности она не уступает Diamond Monster 3D и даже превосходит данный акселератор.

Очень надеюсь, что вы ответите в ближайшем номере Вашего поистине мощного журнала для всех любителей игр.

Заранее благодарен

Дмитрий, Москва.

1. Из российских производителей компьютеров наибольшее доверие вызывают следующие фирмы: CLR, R&K, Формоза, Vist, Klondike.

МНЕНИЕ

Доброе утро, день или вечер, СТРАНА!

Решил послать тебе E-MAIL после прочтения мартовского номера.

Немного о себе. Мне уже скоро 30 лет. Увлекаюсь компьютерными играми уже 5 лет. За это время я прошел на различных платформах более 170 игр разных жанров. Имею на сегодняшний день компьютер PENTIUM 166 MMX, а также еще у меня есть видеопроставка SONY PLAYSTATION. В последнее время (да и раньше было то же самое) говорят о кризисе в игровой индустрии. Мол, нового ничего не делается, не изобретается, все однообразно и скучно. Так ведь можно сказать обо всем. Даже самая быстроразвивающаяся экономика со временем доходит до уровня, при котором дальнейшее развитие происходит намного медленнее, чем в момент «экономического чуда». А процесс изобретения нового жанра в играх сродни изобретению нового жанра в кино, музыке, искусстве и т.п. Ведь когда появляется новый действительно хороший супербоевик или мелодрама, никто не говорит, что это «клон» чего-то. Например, можно ли сказать, что «Терминатор-2» — клон «Терминатора-1» с улучшенной графикой? А игр, пусть она даже красивее и интереснее при той же играбельности, чем первая, этот ярлык навешивают. В мартовском журнале опять в «Обратной связи» возник спор о клонах. И тут я не выдержал и именно поэтому написал ВАМ это письмо. Интересно, кем является ВАШ автор, который заявил «все клоны, в конце концов, являются всего лишь дешевыми подделками под оригинал, повторяющие его форму, но не содержание». «Он что, хочет сказать, что Q2 хуже, чем Q1 (это прямой клон) или что Q2 хуже, чем DOOM (это более отдаленный клон)? Или может, DUKE хуже DOOM? Или TR 2 хуже, чем TR 1? Если он такой же, то зачем занижать ему рейтинг? Или TEKKEN хуже чем SF или MK? Разве может автор выдвигать указанное выше как аксиому? Может, этот автор квестоман, а вдобавок еще и женщина, тогда, конечно, можно сказать, что «избыток жанра коснулся не только RTS, а также полигонных драк, стрелялок от первого лица и еще пары-тройки типов игр», а можно еще добавить: лучше бы вместо всего этого квесты хорошие придумали и тетрис новый, трехмерный, да чтобы с сюжетом, а без сюжета в него играть будет неинтересно.

И еще что-то про квесты BvI не пишете, что они клон чего-то, а ведь в принципе о них также можно сказать, что они все — клоны друг друга. Он (или она) сам(а) же там заявил(а), что «видеоигры стали ИНДУСТРИЕЙ со всеми вытекающими отсюда последствиями». Так что давайте привыкнем к тому, что как боевик, комедия, ужасы и т.д. в кино, рейв, соул, диско и т.д. в музыке, есть 3D-экшн, стратегия, аркада и т.д. в играх. И все игры делаются в определенных жанрах для поклонников данного жанра или какой-то одной удавшейся игры.

Ведь в принципе игра — это и своего рода современное искусство, которое включает в себя и кино, и музыку, и множество других творческих жанров. А изобретения все время идут, только их мало кто замечает, так как через призму «раньше лучше было» и не все заметишь. Если бы какой-либо человек поиграл в игры хотя бы лет пять назад, а потом на длительное время забросил и воз-

вратился к современным играм только сейчас, он бы увидел: прогресс налицо, и сколько всего нового и интересного придумано. Как сказал Эйнштейн, «все относительно». Поэтому, если смотреть на изменения за промежуток времени в месяц — то вроде ничего и не изменилось, а можно ведь и в несколько лет — тогда и увидишь, что не только графикой единой живы компьютерные игры.

Это как своего рода синдром «лицом к лицу» — лица не увидеть, большое видится на расстоянии. Поэтому сказать о ступоре в играх может только недалековидный человек, точнее, «недалеко смотрящий назад».

Такие нововведения, как генерация случайных уровней, виртуальная камера, переплетение жанров — хоть и не всегда это хорошо, но ведь получаются и хорошие вещи: немного адвенчур, немного 3D-экшн с новым видом и щепотка квеста — отгадайте, что получилось? Лара Крофт в главной роли. CIVILIZATION+WARCRAFT=AGE of EMPIRES, ACTION+RPG=DIABLO. Я уж и не говорю о настоящем изобретении — симуляции искусственной жизни.

Я думаю, что из норнов и тамагочи вырастут в будущем трехмерные полигональные или воксельные (а может, еще что изобретут) монстры, виды которых можно будет самому создавать, скрещивая одних с другими.

Так что рейтинг не надо уменьшать из-за того, что игра есть «клон», а вот той игре, что действительно преподнесла что-либо новое или стала новым словом в игровой индустрии, баллы прибавлять надо.

И еще. О жанрах. Спорить о том, какой жанр лучше, бесполезно. Сколько людей, столько и вкусов. Я, например, нейтрален, то есть я считаю, что в каждом жанре есть свои шедевры. Поэтому я люблю и экшн, и стратегию, и аркаду, и файтинг, чуть меньше квест и симуляторы. Мне нравится смотреть, как они развиваются, что получается нового. Кстати, к музыке и кино я тоже так отношусь. Так же, как люблю рэв и рэп, я люблю музыку 60-х и диско, а в кино — фантастику, боевик и мелодраму и т.д. У меня богатая коллекция — 350 CD (40% фирменных) и 400 видеокассет. В каждой отрасли развлечений и искусства есть достойные вещи среди различных стилей.

Об играх. Что самое главное в игре? Я считаю, пусть кто и не согласится, что самое главное — это графика и играбельность, и не знаю, что из этих двух понятий стоит на первом месте. Ведь если графика, то почему многие проходят шедевры того времени, когда SVGA не был стандартом? Кстати, пусть это и стыдно, но я не проходил UFO-1,2 и Jagged Alliance именно из-за графики, хоть и считаю, что это шедевры.

А вот с тем, что за недостаток считается — «отсутствие сюжета», я не согласен. У меня много друзей игроманов, и никто из них не советует поиграть в какую-нибудь игру из-за того, что там лихо закручен сюжет. А когда я читаю рецензию на игру, то первое, что я делаю, это пропускаю сюжет и лишь после прочтения игровой концепции могу к нему возвратиться. То, что есть сюжет, это хорошо, но в некоторых жанрах он, в принципе, не нужен, так как он банален и его можно самому придумать. Например, можно даже создать универсальный сюжет: пришельцы или темные силы (или какая-нибудь корпорация) хочет захватить (или уже захватила) планету(ы) и ты один (или не один) должен

2. Стоит. Почему-то технология MMX не вызвала у разработчиков большого энтузиазма и игр, поддерживающих ее, не очень-то много. Тем не менее, компьютер с таким процессором все еще остается достаточно мощным и по производительности уступает только Pentium II. Если у вас есть возможность, то, конечно же, стоит сейчас приобрести Pentium II (рано или поздно вам все равно придется это сделать).

3. В этом вопросе рекомендовать что-либо конкретное довольно сложно. Все зависит от типа задач, которые вы собираетесь возложить на видеокарту. Для игр AGP пока не очень хорошо приспособлен (вернее, игры не приспособлены для него), и количество игрушек, поддерживающих технологию AGP, невелико. Из игровых акселераторов наибольшим уважением на данный момент пользуются AGP-карты на базе процессора Riva128, такие как Diamond Viper 330, к примеру.

4. Asus 3Dexplorer 3000 основана на чипе Riva128, который, действительно в ряде показателей превосходит 3Dfx Voodoo (на котором построен Monster 3D). Наилучшим образом чип этот ведет себя в Direct3D-приложениях, где прилично обгоняет своего конкурента. Однако в таких играх, как Quake, Quake2 и некоторых других, использующих библиотеку OpenGL, Voodoo показывает лучшие результаты.

ПЕРЕПИСКА

Здравствуйте. Я хотел бы, чтобы вы опубликовали мое письмо.

Я хотел бы иметь друзей по Internet переписке с ребятами, которые любят игры типа NFS, C&C, Larry, Blood.

Мой E-MAIL: Crash@vg.ru.
Дмитрий.

Уважаемая редакция!

Я давно мечтаю завести друзей по переписке. Если есть ребята, которым очень нравятся игры жанра КВЕСТ, то я буду рад поделиться с ними своими секретами. С уважением Виктор Б. из Нового Уренгоя

ПИШИТЕ НА E-MAIL:
VIK13@i-connect.ru (спасибо)

Мои любимые игрушки «Dungeon Keeper», «Carmagedon», «Diablo», «Tomb Raider (I-!!)». Ищу друзей для переписки.

Vadim Lyubim
level@kr.gov.dn.ua

Привет! Может, решите напечатать:

Heavy Gear — Cheat Codes

В игре зажать CTRL-ALT-SHIFT и:

bedouinprince — invulnerable

checkmatein2 — Auto win mission (очков не получите)

hesbackandhesgotagun — unlimited ammo (ничего более, просто оружие)

deplikespudding — free-eye mode (глупость) (navigate using CTRL + arrow keys)

Зачем они нужны, эти коды, это уже другой вопрос.... А! Отличается «умом и сообразительностью». А вот боеприпасов иногда и не хватает. Может, нужно кому.

With best RGRDS, zOrg

(Yuri)

этому помешать. А вот в квестах и RPG — сюжет — сама суть игры.

Вот и все, что я хотел изложить. Ого, потратил целых 4 часа на сочинение. Но меня тешит мысль, что Вы что-нибудь из этого опубликуете или я кого-то смогу переубедить.

Yura@ussr.com

Русские идут?

После долгой и продолжительной спячки российский игровой рынок наконец-таки начал свое победное пробуждение... Выход российской игры — почти всегда событие... «Русская рулетка» — это не просто игра, хорошая или плохая. Это больше, чем игра. И восприниматься она должна так же — как символ. Символ пробуждения отечественного игрового рынка, символ начала эпохи российских игр, наших. Пусть она не идеальна, безумно сложна и скучновата — это ничего. Пусть сюжет идиотский — тоже простить можно...

Можно ли? Первый абзац этой статьи полностью состоит из цитат мартовского номера. Подход к российским играм, как к чему-то особенному, пусть и уродливому, но нашему, родному, вообще характерен и для отечественных игровых журналов, и для наших игрунов. А нужен ли этот несколько странный патриотизм? Помогает ли отечественной игровой индустрии то, что публика раскулачивает разные посредственные проекты (коих большинство) и пытается найти в бездарных играх хоть что-то, оправдывающее их существование (типа «картинок там мало, но зато они красивые»)? Станут ли отечественные разработчики, получив деньги за всевозможные «Дорожные войны», вкладывать их полностью в новые, значительно более содержательные и умные проекты или наоборот, пропив гонорары за пару месяцев, сделают очередную низкопробную поделку по принципу «раз съели то — съедят и это»? Нужно ли относиться к нашим разработкам как к чему-то особенному, чему «простить можно», или же смело сравнивать их с западными продуктами, ничуть не завышая оценок и выставя им в рейтинге заслуженные «тройки» и «тройки с половиной»?

Я попытаюсь понять причину странной убогости российского игрового рынка и втянуть вас в дискуссию на сей счет. То, что будет написано ниже (и было написано выше), является исключительно моим личным мнением. Не согласны с моей точкой зрения и многие игруны, и отчасти я их понимаю.

Но в целом — не понимаю. Лично я весьма ценю свое время, и потому играю (именно играю) только в очень хорошие игры, по какой-либо причине мне понравившиеся. И скажу прямо: очень хороших российских игр (тех, за которыми я бы не без удовольствия провел пару вечеров) я не видел и, насколько я понимаю, в ближайшее время не увижу («Тетрис», Lines и иже с ними древние вещицы не в счет, позже объясню, почему). Российские игровые разработки по качеству можно разделить на очень плохие (в которых даже самые большие патриоты не могут найти что-либо достойное), просто плохие и среденькие. Последние с фуором приветствуются всевозможными игровыми журналами и играющей публикой как нечто из ряда вон выходящее, как хит сезона, как «очень хорошая по российским меркам разработка». Разработчики вкладывают кучу денег в их промоушн, народ вовсю покупает их лицензионные версии (бла-

го других нет), «релкомовские» конференции пестрят всевозможными вопросами и мнениями на их счет, и, что самое интересное, люди упорно убеждают себя в том, что эта самая серость, купленная ими за кровные 200 тыс руб (неденоминированных) есть большой шедевр — хотя сами они, поиграв в этот «шедевр» пару дней (чтобы хоть как-то оправдать потраченные деньги), закидывают коробку с ним на полку и принимают снова гонять старый добрый ворованный НММ2.

Выпуск в России игры, по качеству имеющей возможность попасть на мировой рынок (что случается нечасто), воспринимается нашей публикой как нечто из ряда вон выходящее, как событие, а игра сама объявляется чуть ли не спасительницей игровой индустрии, символом ее возрождения, вехой и чем угодно еще. Между тем, едва игрушка оказывается на этом самом мировом рынке, она тут же теряется в мутном потоке аналогичных поделок. Однако один тот факт, что игра продается в Нью-Йорке, заставляет наших игрунов воясню начинать ею интересоваться и говорить о ее шедевровой сущности. Мировой рынок полон всевозможных никому не нужных, удивительно плохих игрушек, и попадание туда еще не является признаком качества. Признаком качества является только качество — и пока не появилось российского продукта, который можно было бы смело предпочесть импортному разнообразию не только из патриотизма.

Российский патриотизм — вообще весьма примечательная штука. Как, например, проявляется патриотизм французских игрунов? Они говорят просто: французские игры — лучшие в мире, и точка. Все остальное — ширпотреб, а творения, например, Сгую — искусство. И лишь изредка в Америке делается игра, «для Америки очень даже неплохая». Наш же патриотизм происходит из давней любви россиян к больным, убогим и юродивым. Наши игруны-патриоты считают, что вообще средний, нормальный уровень российских игр — это «Дорожные войны», а патриотизм проявляется тогда, когда делается что-то хоть немного выше этого уровня. А так как сделать такую игру очень несложно (сложнее сделать игру хуже) — то причин для радости за отечество хоть отбавляй. Радость при этом выглядит тоже специфично: «Такая-то игра — очень хороша по российским меркам». Или еще лучше: «Такая-то игра по российским меркам просто шедевр, и даже (!) в Америке в нее играют».

Такое отношение к действительности приводит к восхвалению практически любого творения отечественной игровой индустрии, которое запускается и в которое можно играть без постоянных приступов тошноты. А если это творение к тому же издали в Штатах (в том числе и без упоминания разработчика) — то оно вообще «игра года», «выбор редакции» и все что угодно еще — пусть в этих самых Штатах в него никто и не играет, так как есть вещи и получше. Подобной реакцией публика оказывает медвежью услугу и российской игровой индустрии, и самой себе: если разработчиков хвалят за их творение, то, значит, оно очень хорошо! И, значит, надо сделать еще одно такое же — зачем что-то изобретать и улучшать, когда народ с удовольствием ест его и так?

В особенности вышесказанное касается отношения к первым коммерческим отече-

ственным проектам — пусть оно было совсем плохо, но оно есть символ, ибо оно первое. А может, как раз это самое первое и виновато в нынешнем положении дел с российскими играми? Оно ведь обозначило путь, по которому следует идти российским разработчикам, и свернуть с него ой как сложно! Оно же задавало и качественные рамки отечественных игр — российская игра должна а) технически быть в паре лет позади современных требований и б) всем своим видом демонстрировать, что на ее разработку была затрачена минимальная сумма денег. С тех пор практически все отечественные проекты строго следуют этим рамкам, и, хотя ныне отдельные разработчики уверяют в изменениях и обещают много чего очень интересного, реально лично я поверю в осуществимость этих обещаний только когда увижу готовую, работающую игрушку у себя дома.

Современные отечественные игры можно разделить на три категории: игры с безумно интересной идеей, но плохим исполнением; качественно слезанные западные хиты (клоны, иными словами); и, наконец, разного качества игры с изюминкой.

Начну с конца: игры с изюминкой. Схема разработки таких игрушек такова: кто-то придумывает какую-то блестящую и относительно легко осуществимую идею — например, сделать игрушку по популярному культовому мульту или страшно пошлый квест. Главное, чтобы такое было уникально или почти уникально в своем роде. Это — изюминка, то, за что будут покупать игру. Качество исполнения после этого уже становится совершенно не важно и целиком зависит от интереса создателей, которого обычно нет. Дальнейшая работа над игрой ведется в соответствии с генеральной линией «папка» — того, что дал деньги: либо игрушка делается как можно скорее, либо она делается под «западные стандарты», то есть чуть подольше. В последнем случае игра, если бы не эта самая изюминка, представляла бы собой просто очередную среднего качества штучку, про которую все бы забыли раньше, чем она появилась на свет, а с изюминкой она становится «маст-баем» у людей, на кого эта особенность ориентирована (в нашем случае — у любителей чудовищной пошлости) и даже попадает в чарты. Чарты — вообще та еще штука, по ней обычно нельзя ничего сказать о качестве. Вон в музыкальных чартах постоянно находится группа «Балаган Лимитед»...

Качественно слезанные западные аналоги обычно имеют меньше шансов на успех — просто потому, что эти самые аналоги можно купить в Митино в «русской» версии и потому, что они неизбежно отстают от своего времени. Подобные вещи делаются довольно квалифицированными программистами, которым очень хочется показать себя или исправить какие-то мелочи, которые им в слезываемом продукте не нравятся. Благодаря их усилиям мы теперь имеем и разные русские real-time стратегии, и почему-то очень любимых отечественными разработчиками «Пиратов», и вон даже русский Master of Orion 2. Игры эти обычно отличаются наиболее качественным исполнением, однако интересны обычно лишь единомышленникам разработчиков.

Наконец, самое обидное: игры с просто гениальной оригинальной идеей и посредственным исполнением, эту идею напрочь или почти напрочь убивающим. Тут, думает-

ся, даже примеров приводить не надо, названия таких игрушек у всех на слуху. И говорить тут ничего не хочу — уж больно обидно видеть прекрасно задуманную игру, которую давно ждал (типа совмещения космического симулятора, 3D-эшки и неплохого сюжета), использование которой сродни мазохизму.

В чем причина? Вообще говоря, главная причина одна: деньги. Пока что российский рынок дает не очень сильные прибыли, а фирм, которые бы хотели смотреть в будущее и вкладывать в этот рынок деньги в надежде получить дивиденды через несколько лет, у нас практически нет (есть одна, но она теперь тоннами создает всевозможные мультимедийные энциклопедии). Потому каждый отечественный проект в первую очередь должен окупаться, а во вторую — приносить прибыль. Прибыль эта в России весьма и весьма невелика, и потому вложить в проект разработчик/издатель обычно могут не больше пары десятков тысяч долларов, половина из которых уходит на рекламу. Много можно сделать на \$10,000? Правильно, оплатить 10 месяцев работы одного человека (в том случае, если от этого человека ждут хорошей работы). Есть, разумеется, исключения, ведь разработчики находят издателя, тот еще дает денег или берет на себя расходы по рекламе, но все равно бюджет отечественных игровых разработок очень невелик, он не позволяет нанимать дорогих актеров, содержать десяток программистов (каждый из которых специалист в своей области), платить отличными писателям диалогов и сценариев, по достоинству оценивать хорошие сюжетные задумки, содержать группу опять же дорогих художников (переманив их из Blizzard, например), и над всем этим еще заинтересованных начальников.

Именно поэтому в последнее время наметилась тенденция продавать российский рынок на мировой рынок — отсюда идут еще деньги, на них рисуются красивые видеовставки и отлавливаются некоторые баги. Денег этих, впрочем, немного, ибо пока западные товарищи не уверены в том, что вкладывание их, денег, в российскую игровую индустрию даст им дивиденды. Они тоже хотят получить прибыль сразу, а не ждать годы. А жаль.

Кроме того, вкладывание иностранных капиталов в наши разработки весьма криво выходит на отечественном игровом. Станет «ихний» буржуй тратить деньги на русскую озвучку? Правильно, не станет. А озвучка — одно из самых больных мест в российских играх (как и актерская игра, кстати). Озвучиванием и «обактериванием» у нас обычно занимаются сами разработчики, программисты и рендерщики, и что из этого получается, мы с вами все прекрасно знаем. Получается театр-студия «Солнышко» при ЖЭКе №3. Надо думать, что попавшая в чарты пошлая игра в английском озвучивании выглядит убедительнее (хотя актерская игра там... вах-вах... даже Journeyman Project 3 по сравнению с ней почти шедевр...).

Лично я вообще-то разделяю точку зрения известного видеокритика Игоря Мальцева насчет российского кино (что оно изрядно отдает любительством). Но тем не менее пара хороших актеров у нас есть, а хороших голосов — вообще навалом: полный Союзмультфильм. Да вон и радио можно послушать, и телевизор посмотреть: умеют у нас люди голосом пользоваться по назначению.

И, судя по всему, со звукорежиссерами (которые бы подбирали нужные голоса в нужные места) тоже все в порядке. Но только не в игровой индустрии. Здесь вам запросто могут озвучить Степашку голосом Штирлица — ведь главное, чтобы понятно было. А между тем голос во многом создает атмосферу игры, и неслучайно на Западе так распространено понятие voice talent, а «ихние» разработчики платят этим «талантам» кучи денег за то, чтобы они сказали пару слов, а на коробке было написано их имя. У нас же пока ситуация такова, что «программистам денег не хватает — куда уж там за голоса платить! Сами говорить умеем». А даже если и занимается профессиональный «голос» — то почему-то все равно не тот. Ну нельзя же мультяшную заставку фэнтезийной игры озвучивать так, как будто это телехроника стройки БАМ!

И вообще-то озвучивание — частный случай, я на нем заостряю внимание просто потому, что у меня к этому делу пристрастие, видеть, отношение. Наверняка человек с пристрастием к графике или программированию тоже найдет, что сказать по поводу разных рендереных картинок или программ, написанных одним человеком, притом студентом и во время сессии. Ну нельзя же так работать, ну не будет у нас хороших игр до тех пор, пока сохранятся такое вот положение. Правда, справедливости ради отмечу, что некоторые изменения к лучшему все же периодически намечаются, а команды разработчиков, слава Богу, все растут, однако, как я уже говорил, до тех пор, пока не увижу работающей качественной игрушки у себя дома (ибо в офисе мне могут все что угодно показать, мы это уже проходили) — не поверю в российскую игровую индустрию. Дудки.

А выход где? Да и есть ли он? Может, вообще всем все бросить и пойти работать в Microsoft? Да нет, выход есть. Выход этот — в развитии нашего российского рынка мультимедийных программ. Например, у нас в Москве сидит одна очень примечательная фирма-разработчик, о которой вы, уважаемые читатели, скорее всего вообще ничего не слышали, зовется она Maris. Зато ее очень хорошо знают в Штатах, где такие ее продукты, как Red Shift и Spacestation Simulator были и остаются национальными хитами. Но фирма эта сидит тут, состоит полностью из наших граждан и, смешно сказать, другая отечественная фирма одно время даже собиралась локализовать ее продукты! А знаете, почему этим не хотела заниматься сама Maris? Да потому что ей этого не надо, спасибо большое. Потому что рынок в России таков, что тут можно работать только будучи страшным патриотом или обладая некими суицидальными наклонностями.

Ну вот судите сами: если вложить в разработку игры реальные деньги, а не смешную сумму в пару десятков тысяч, то почему эту игру надо продавать в России (да и в других частях света)? Правильно, по нормальной цене, долларов по 50. Будет ее у нас покупать? Хм. У нас пиратов любят. Национальный подход к жизни таков, что (цитирую сообщение из телеконференции relcom.games) «если мне нужна игра, я иду на рынок и покупаю ее у пиратов за 25 тыс, и никогда не буду тратить на нее \$50!» А если мне нужна машина, я иду во двор, бою стекло и соединения провода, и никогда не буду тратить на нее \$.....! А если.....!

Зная об этом, ни один крупный западный издатель не станет даже слушать про освое-

ние российского рынка. Да, они готовы сотрудничать с крупными российскими продавцами, да, они устраивают совместно новые программы, но они никогда не станут вкладывать сюда деньги. Они готовы попробовать продавать тут игрушки дешевле, если их купят нужное количество, благо, это им ничего не стоит (в этом случае они опасаются только «серого реэкспорта»), но вкладывать деньги в российский рынок? Ну уж нет. Они если и вкладывают деньги, то в перспективные российские разработки с тем, чтобы продавать их у себя. А если разработчик хочет продавать их еще и в России, то ему ставят всякие условия и уменьшают сумму контракта. Неудивительно, что российский рынок так активно процветает.

Посему мы с вами оказываемся в тупике. Ждать появления крупного российского издателя, способного на мировом уровне финансировать проекты, не приходится, ибо нет в России достаточно для этого крупного рынка легальных копий компьютерных игр. Рынка же этого нет потому, что ни один из крупных западных издателей не стремится здесь работать — открывать представительство, приниматься за локализацию: интересы их всех представляет несколько отечественных фирм-реселлеров. И рынка этого тут не будет до тех пор, пока процветает пиратство: его появление просто ничем не обосновано. А чтобы бороться с пиратством, надо не устраивать облавы на рынках, а активно повышать культуру населения во-первых и снижать цены на легальные копии во-вторых (не говоря о повышении доходов населения — хотя тут еще можно поспорить: вон в Чехии доходы ниже, а пиратства практически нет). Кроме того, для этого западные издатели должны активно работать в России (вон издатели неигрового софта работают — и рынок появился). А если уменьшать цены, то российские издатели начнут вымирать: Electronic Arts может себе позволить торговать в России по 150 руб за ProPhecy, а большинство ее отечественных коллег, если они вложили хорошие деньги в разработку — нет (пока).

Подводя итоги, можно сказать, что российская игровая индустрия будет находиться в дауне до тех пор, пока население не поймет наконец, что пиратство — это не то чтобы уж очень хорошо. И что надо все-таки иногда покупать фирменные игры. Хотя эта самая российская индустрия своими играми, прямо скажу, такого желания не вызывает. Если пиратство в России хотя бы и значительно сократится, то появится интерес в рынке у той же Electronic Arts или Activision, они приздумаются, начнут обращать более пристальное внимание на отечественные разработки, начнут поддерживать и русские версии этих разработок. Там, глядишь, вырастут и достойные конкуренты западных издателей. В выигрыше окажемся мы с вами. А до тех пор...

До тех пор лично я серьезно относиться к российским разработкам просто не могу. Ну не верю я в Новую Целину, не верю, что в пустыне можно выращивать помидоры. Не может рождаться качественных продуктов на нецивилизованном рынке. Не бывает такого, знаете ли. И играть нам с вами по-прежнему в «их» игрушки, и ждать нам с вами появления отечественных шедевров еще дооооолго...

Денис, г.Троицк

CM

Внимание!

Размещение рекламы в журнале «Страна Игр».

1 полоса — \$1000

1/2 полосы — \$600

1/4 полосы — \$400

1/8 полосы — \$300

Объявление (50мм x 25мм) — \$200

При размещении 6 рекламных

площадей скидка **10%**

Для рекламных агентств

скидка **10 %**.

Рекламная служба:

тел.: 797-1489, 124-0402

факс: 125-0211

Игорь Пискунов

Основные распространители журнала «Страна Игр»

Москва

1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Глобус» — (095) 240-7405
3. «GameLand» — (095) 288-3218
4. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
5. «Маарт» — (095) 128-9904
7. «Ода» (региональный

11. «Титул» — (095) 229-6641

Санкт-Петербург

1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИИР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-9435
6. Андрей Маслов — (812) 525-2163

Сибирь и Дальний Восток

«Трион» (Москва)
(095) 170-6890 (авиадоставка)

Казахстан

Алма-Ата

Азия Компьютер Лэнд — 50-3797

Ищем распространителей на территории

Израиля, Прибалтики и Украины

Алена Скворцова

Тел.: (095) 926-5800

e-mail: alyona@gameland.ru

Редакция журнала

«СТРАНА ИГР»

продает магнито-оптику
на 1,2 GB + 10 дисков к ней
за \$800.

Тел.: (095) 288-3218

МАГАЗИНАМ

GAMELAND

срочно

требуются продавцы

Тел.: 288-3218

Самвел Анташян



Розничное распространение
в Московском Метрополитене
Агентство «Метропресс»

распространитель) — (095) 200-2328

8. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661

9. Вячеслав Попов — (095) 792-7022

10. АРТИСС — (095) 158-9754

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ

на

газету-
журнал

(индекс издания)

(наименование издания)

Количество
комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

ДОСТАВочНАЯ КАРТОЧКА

на

газету-
журнал

(индекс издания)

ПВ

место

ли-
тер

СТРАНА ИГР

(наименование издания)

Стои-
мость

подписи
пере-
адресовки

руб. коп.
руб. коп.

Количество
комплек-
тов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

ВНИМАНИЕ!

Со II-го полугодия 1998 года
Вы можете подписаться на
журнал

«СТРАНА ИГР» с CD-диском.

Индекс в Объединенном
каталоге

(том 1, стр. 149) — **86167**.

Стоимость 1-го номера —
22,5 руб., стоимость 6-ти
номеров — 135 руб.

Журнал без диска — индекс
в Объединенном каталоге
(том 1, стр. 149) — **88767**.
Стоимость 6-ти номеров —
92,4 руб.

Подписка открыта
с марта!

ВНИМАНИЕ!

Лотерея

Годовых Подписок!

Подписчики журнала

«СТРАНА ИГР»

на 1998 год
автоматически участвуют
в Лотерее.

Призовой фонд:

видео- и компьютерные игры,
приставки, всего
на сумму \$ 5 000.

Для участия

в Лотерее

пришлите нам копию
квитанции подписного
абонемента с полным
адресом и именем

(просьба писать разборчиво!)

Спасибо Вам, верные
поклонники!

МИР КОМПЬЮТЕРОВ

КомпьюЛинк

Компьютеры.....от \$570
Микрокомпьютеры.....от \$455
Ноутбуки.....от \$1699
Мониторы от 15" до 37"от \$277
Принтеры.....от \$120
Цветные сканеры.....от \$95
Мультимедийные аксессуары..от \$3
Цифровые фотоаппараты
и видеокамеры.....от \$238



ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА:
935-8891 (7 линий)

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА: Тел.: 131-4222, 131-4329
с 10" до 22" без выходных

 **КомпьюЛинк®**

ст. м. "Кутузовская"
Кутузовский пр., 33А
тел.: 935-8891, 249-2075

ст. м. "Лубянка"
Новая площадь, 10
тел.: 797-3197, 935-8891

ст. м. "Войковская"
Ленинградское ш., 17
тел.: 742-4148, 742-4149

ст. м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова, 85, корп. 2
тел.: 935-8892, 935-8891

ст. м. "Маяковская"
Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст. м. "Черкизовская"
Щелковское ш., д.5, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

ст. м. "Арбатская"
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6963

<http://www.compulink.ru>



© 1998 1C • © 1998 Buka Entertainment • © 1998 Nival Entertainment

1C®
Фирма «1С»

бука®
BUKA ENTERTAINMENT

NIVAL®
entertainment

Игра «Аллоды: Печать тайны» совмещает в себе лучшие качества двух популярных жанров - Ролевой игры и Стратегии реального времени.

Аллоды - изолированные участки мира, в каждом из которых возможны неожиданные встречи и странные обитатели. Один из аллодов отмечен печатью тайны: никто из тех, кто попал туда, еще не вернулся назад. Что происходит на этом аллоде, кто стоит за происходящим?

Эту тайну предстоит разгадать вам!

Сюжет игры захватит вас с самого начала. Сила и хитрость, ненависть и дружба, благородство и предательство - все встретится на пути героя, решившегося на борьбу со злом.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва

ул. Мясницкая, 17 (м. «Лубянка»)
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)
ул. Смоленская, 24А, маг. «АЮ» (м. «Речной вокзал»)
Ленинский пр-т, 99, маг. «Электроника» (м. «Проспект Вернадского»)
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)
Ленинский пр-т, 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
Ломоносовский пр-т, 23, маг. «Кнакер» (м. «Университет»)
ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское»)
ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1
Можайский вал, 8, маг. «Атлант Компьютерс» (м. «Киевская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альта» (м. «Авиамоторная»)

ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокосинская»)
ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)
Ленинский пр-т, 38, ТИД «Русская редакция» (м. «Академическая»)
ул. Крупской, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет»)
Ленинградский пр-т, 80, корп. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокосинская»)
Оружейный пер., 13, корп. 2 (м. «Маяковская»)
Каширское ш., 66, корп. 3
ул. Вавилова, 55/7 (м. «Академическая»)
Абакан
ул. Пушкина, 113
Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.
Армавир
ул. Ковтюха, 264
Барнаул
ул. Деловая, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323
Березники
пр-т Ленина, 12А
Братск
ул. Депутатская, 17
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Владимир
ул. Московская, 11

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57
Жуковский
ул. Гагарина, 24, к-тр «Взлет»
Зеленоград
корп. 1106Е, маг. «Nika Computers»
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»
Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. Коммунаров, 353 А
Иркутск
ул. Лермонтова, 130
ул. Декабристский событий, 49
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 65А
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Курск
ул. Гагарина, 2
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Кузьман, 1, корп. 15, салон «SKY SYSTEMS»
ул. Кузьман, 1, маг. «Импульс»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномысск
ул. Гагарина, 55
Нижегород
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6
Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20
Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 20
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевикская, 75, оф. 200
ул. Большевикская, 75, оф. 509
ул. Борчанинова, 15
Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзержинский, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219
Санкт-Петербург
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»
ул. Большая Зеленая, 16, маг. «RAMEC»
Лиговский пр-т, 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 16, маг. «Hi-Life Computers»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «ManCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»
Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1
Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62
Таллинн
ул. Пукане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71
Томь
Центральный универмаг, 1 эт. ул. Геологическая, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Хабаровск
ул. Воробьевская, 10А
Химки
ул. Юбилейный пр-т, 60
Челябинск
ул. Воровского, 36, компьютерный салон «BEST»
Чита
ул. Амурская, 91
Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56
Ярославль
ул. Первомайская, 10
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах:

«Техносила»: ул. Монтанная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушкинская, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 15 (м. «Кутузовская»); ул. Краснопресненская, 22/24 (м. «Красносельская»);
«Партис»: виртуальный мир: Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/11 (м. «Университет»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «Улица 1905 года»); ул. Б. Полянка, 3/9 (м. «Полянка»);
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп. 2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русакоская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»);
«МИР»: Волгоградский пр., 189 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская, 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тулъская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронешская, 7 (м. «Домодедовская»);
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новоосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Поляная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебицкий б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»);
«Домашний мир»: ул. Донского б-р, 2а (м. «Правская»); Ореховый б-р, 15 (м. «Домодедовская»);
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»; переход м. «Театральная» — ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).